DOA Ultimate › Sonic › Project Snowblind › Robots

Megaconsolas

El Corte Inglés

Nº 28 · Marzo 2005 · www.elcorteingles.es

Los mejores juegos en to

Resident Evil 4
Pueblo maldito

The Punisher
Todos castigados

FIFA Street
Fútbol urbano

Metal Gear Solid
Snake Eater

Gran Turismo 4
La máquina perfecta

Nintendo DS
¡Tócala!


NINTENDO DS
¡DO EL PODER
EN TU DEDO!
ntendo DS una nueva
través de su pantalla
ento de voz, la conexión
dos pantallas y siente
as de juego en todos
el Pictochat, incorporado
nsola, puedes mandar
consolas sin cables.
una demo jugable de
t Hunter, si eres uno de
000 compradores de
nueva forma de jugar.
CH ME!
NINTENDO DS
¡TODO EL PODER EN TU DEDO!
TOUCH ME!



NINTENDO DS
¡TODO EL PODER EN TU DEDO!
Descubre con Nintendo DS una nueva forma de jugar, a través de su pantalla táctil, su reconocimiento de voz, la conexión inalámbrica, sus dos pantallas y siente nuevas experiencias de juego en todos los sentidos.
¿Quieres más? Con el Pictochat, incorporado de serie en la consola, puedes mandar mensajes a otras consolas sin cables.
Y ahora, consigue una demo jugable de Metroid Prime: First Hunter, si eres uno de los primeros 65.000 compradores de la consola.
Nintendo DS. Una nueva forma de jugar.
TOUCH ME!
The Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo. © 2004 Nintendo.
NINTENDO
¡TODO EL PODER EN TU DED
TOUCH







El pasado NUNCA está muerto y ENTerrado

León S. Kennedy ha dejado atrás el pasado, tras sobrevivir al desastre en Raccoon City seis años atrás.

Ahora, como agente del gobierno, es enviado a un remoto pueblo europeo. Hay algo raro en sus habitantes

La hija del presidente ha sido
- secuestrada

las pesadillas nunca terminan





"Si no tienes Game Cube, ¿a qué esperas para hacerte con ella?"
NINTENDO ACCIÓN: 9,9/10

"LOS GRÁFICOS SON LOS MEJORES QUE SE HAN VISTO NUNCA EN UN JUEGO"
HOBBYCONSOLAS: 9,5/10

DONDE RESIDE EL MIEDO

LLÉVATE UN PACK DE MIEDO A UN PRECIO DE RISA:

- -Nintendo Game Cube plata y negra.
- -Mando de control plata y negro
- -Juego RE 4.
- -Disco extra con una demo jugable de Metroid Prime 2: Echoes. y los mejores vídeos de la saga Resident Evil.

SOLO PARA NINTENDO GAMECUBE





PREPÁRATE PARA SUPERAR LOS LÍMITES DEL SER HUMANO...
PROJECT: SNOWBLIND
www.projectsnowblind.com
snow-blind´ (snóu blain´)
adj : Jerga militar que describe el cierre completo de todos los sistemas eléctricos y biomecánicos. Ocasionado generalmente por un EMP (Impulso Electro Magnético) o por una alteración eléctrica similar en una población vecina.
Experimenta la intensidad de una guerra a través de los ojos de un nuevo elenco de súper soldados en un juego de acción en primera persona único.
16+
www.pegi.info
eidos
PlayStation 2
ONLINE BROADBAND ONLY
PC DVD ROM
CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDO POR:
www.proein.com
Project: Snowblind © 2004 Eidos. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademark of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Project: Snowblind was not developed and is not endorsed by Snowblind Studios, Inc. There is no connection wha soever between Project: Snowblind and Snowblind Studios, Inc. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

MARZO 2005



Sonic Mega Collection

MULTI

Lo retro mola, sobre todo si lo abandera el puercoespín más famoso del territorio plataformero, con una recopilación de veinte clásicos debajo del brazo.



FIFA Street

MULTI

El deporte rey se traslada a las calles con todas sus estrellas y una jugabilidad arrolladora. Fútbol es fútbol.



The Punisher

MULTI

Primero actúa y después pregunta. El castigador llega repartiendo cera, bajo su particular visión de la justicia. Dejará huella.

Gran Turismo 4

PS2

Realismo, perfección técnica y flipantes modos de juego para acelerar a toda pastilla. Gran Turismo ha vuelto, ¡y de qué manera!



MGS Snake Eater

PS2

Maestro de la infiltración y del espionaje, Snake se hace notar con su última aventura, una joyita para no perdérsela.



Resident Evil 4

GC

Nuevo giro de tuerca al Survival Horror más famoso de la Historia. Prepárate para "sufrir" grandes emociones.



DOA Ultimate

XBOX

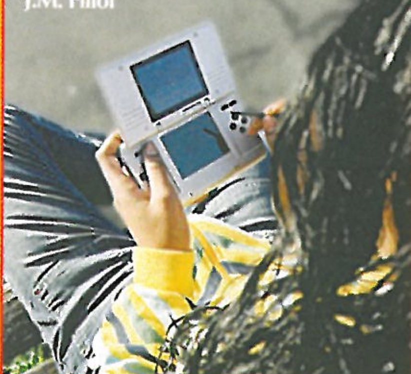
La mítica saga de lucha, «Dead or Alive», salta otra vez al ruedo de Xbox rebosante de una espectacularidad inusitada.



La llave virtual

Si tuviéramos la posibilidad de elegir un modelo de número de Megaconsolas para todos los meses, ése sería el que tienes ahora en tus manos. En contadísimas ocasiones vas a encontrar, compartiendo páginas, a un trío de ases tan soberbio como el que forman «GT4», «Metal Gear Solid: Snake Eater» y «Resident Evil 4», hoy por hoy los mejores juegos en su género. Ante tan atractivo panorama, informarte sobre los detalles de estos títulos más que una obligación se convierte en un auténtico placer. ¿Acaso no lo es ponerse al volante de la máquina rodante más perfecta que ha acelerado jamás en el circuito consolero? ¿O meterse en la piel del astuto Snake e infiltrarnos en la selva, camuflándonos más que Mortadelo para dar matarile a enemigos dotados de una estupenda IA que los hacen durísimos de roer? ¿O vaciar el cargador contra monstruosos jefes finales antes de que el miedo se apodere de nosotros (lo cual no es nada anormal)? Cierto es que se tratan de sagas clásicas que tienen mucho terreno abonado en anteriores episodios. Pero por ello precisamente, en las nuevas secuelas se ha tenido que echar el resto, elevar aún más el listón para no defraudar a los incondicionales y sorprender a los nuevos jugadores. Aunque para invocar el espíritu de todos los que amamos este mundo del entretenimiento, el acabose ya, la nueva consola Nintendo DS, por fin disponible este mes con todas sus prodigiosas prestaciones, como puedes descubrir también en este número de Megaconsolas. Las horas de diversión se van a multiplicar a la "n" potencia con esta portátil flipante que nos invita a interactuar con ella, a manejar nuestros personajes favoritos con nuestro propio dedo gracias a su pantalla táctil, a unirnos a fabulosas partidas multijugador sin cables de por medio y a un sinfín de posibilidades más que a buen seguro disfrutaremos en los próximos tiempos.

J.M. Fillol



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal
Daniel Blázquez (maquetación)

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Índice ...

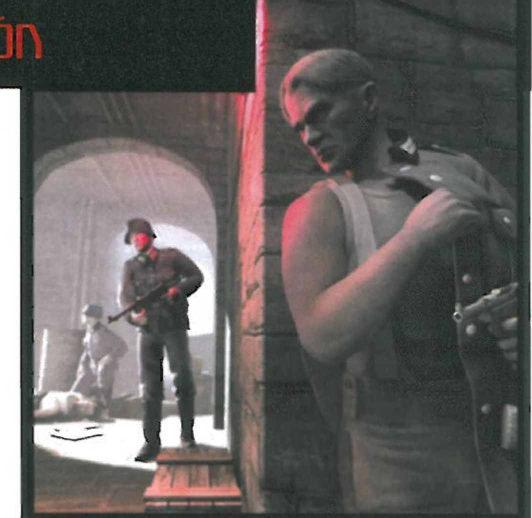
... POR JUEGOS

COMMANDOS STRIKE FORCE

Estrategia española en primera persona

COMMANDOS EN ACCIÓN

Proein nos invitó a mediados del mes pasado a darle un primer vistazo al próximo juego de la casa: «Comandos Strike Force». Se trata de un shooter subjetivo, en el que encarnamos a tres personajes diferentes (Boina verde, espía y francotirador) a lo largo de otras tres intensas campañas en Francia, Noruega y Stalingrado. Éstas estarán divididas en quince misiones idénticas para las plataformas PS2 y Xbox que tendremos que desarrollar aplicando las dotes características de los personajes que podamos utilizar en cada caso. La labor de documentación intensa de Pyro Studios pone en pantalla escenarios históricos reales, edificios y uniformes de la época, muy al estilo de «Medal of Honor». Y no es el único juego que nos vendrá a la mente. La posibilidad de contener la respiración nos llevará a «Call of Duty» o algunos detalles gráficos nos recordarán cosas de «Return to Castle of Wolfenstein».



A la orden
Aunque con una carga de acción muy superior a la de los otros «Comamndos», se conserva el espíritu de juego de sigilo y estrategia. Y al sigilo atañe el uso de uniformes de los enemigos y la posibilidad de ir despistando a algunos de ellos en función de su graduación. ¿Será posible ir a la guerra sin armar mucho ruido?

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

ARTE URBANO EN EL MÓVIL

Atari ha firmado un acuerdo de colaboración global con Sorrent Inc, compañía destacada en la creación y distribución global de entretenimiento para teléfonos móviles, para desarrollar y distribuir contenidos creativos y portátiles basados en «Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure». La plataforma móvil amplía las posibilidades para este juego de Atari al conectar con una parte integral del estilo de vida de los jóvenes, como es el uso del teléfono móvil. El juego representa la culminación de siete años de desarrollo de una historia -el valiente grafitero Trane desafía a un alcalde opresivo con sus creaciones murales- y unos caracteres imaginados por el pionero de la moda internacional Marc Ecko, él mismo antiguo artista grafitero. Arte urbano pues, para llevar en el móvil y disfrutarlo a ritmo de hip hop .

Tak 2: El bastón de los sueños

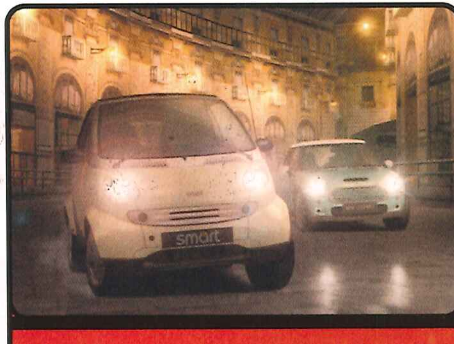
EL ESPÍRITU DE LA SELVA

A Tak le conocimos brincando y saltando en un original plataformas con mucho ritmo. Como la fórmula del pequeño indígena parece que funcionó, a finales de este mes tendremos en las grandes consolas, también en GBA, segunda ración con «Tak 2: El bastón de los sueños». En esta ocasión el protagonista debe aprender nuevas magias Juju para recuperar el cetro de las pesadillas y derrotar al malísimo brujo Tlaloc. Aparte de tener que superar todos los niveles de un plataformas clásico, para lo cual habrá de interactuar con los escenarios y una sorprendente fauna, el recorrido es una aventura aliñada por criaturas de todo pelaje, desde nobles espíritus de la selva a hostiles bichos inmundos. Además contaremos con ingeniosos puzzles y más dosis de ese humor surrealista que destacó en el primer título.



Splinter Cell: Chaos Theory
CUENTA ATRÁS

La vuelta de Sam Fisher al ruedo consolero (Xbox, PS2, GC, DS,N-Gage) está a punto de consumarse. Será en abril cuando podremos disfrutar de la emocionante aventura del superespía, otra vez en misión especial para evitar que la tensión entre China y Corea del Norte desemboque en un conflicto catastrófico. La acción situada en 2007 está salpicada de novedades que nos dejarán con la boca abierta. A saber, el motor gráfico se repotencia con una iluminación por píxel y efectos espectaculares que inundarán de realismo los descomunales entornos por los que habrá que moverse. En cuanto a la mecánica del juego, en la versión de PS2 Sam Fisher tiene un movimiento único que será el de atacar a sus enemigos desde el agua, y por primera vez empuñará un cuchillo para dar matarile silenciosamente. Mayor capacidad para camuflarse, modos enriquecidos e IA de los enemigos más desarrollada son otros alicientes para que este juego dé el pelotazo.



Enthusia Professional Racing
MÁS CARRERAS

Recién estrenado la última versión de «Gran Turismo», se podría suponer que en el ámbito de las carreras ya es imposible crear un videojuego que sorprenda. Dispuesta a echar por tierra esa idea, Konami ya calienta motores con un título para PS2 del que se espera sea la alternativa al clásico de Sony: «Enthusia Professional Racing». Diseñado para colmar los deseos de los más exigentes pilotos, el comportamiento realista de los vehículos a altas velocidades es su principal argumento para competir. Las otras bazas son la fiel reproducción de cientos de coches auténticos de 40 conocidas marcas, circuitos reales y ficticios recreados con todo lujo de detalles y excelentes opciones para hacer de los vehículos potentes máquinas para tragar millas.



1. GTA SanAndreas PS2
2. PES 4 PS2
3. NFS Underground 2 PS2
4. Pokémon Rojo Fuego GBA
5. FIFA 2005 PS2
6. Eye Toy Play 2 PS2
7. Pokémon Verde Hoja GBA
8. Los Increíbles PS2
9. Los Increíbles GBA
10. The Simpsons: Hit and Run PS2

NINTENDO DS



La última maravilla en consolas portátiles se llama Nintendo DS y tras su paso triunfal por EE.UU y Japón ahora le toca hacer lo mismo en nuestro país. ¡Por fin la podemos tocar!

A partir del 12 marzo ya podremos adquirir la nueva consola Nintendo DS. Periódicamente en Megaconsolas os hemos ido informando sobre su lanzamiento, de su arrollador éxito en los países en los que se ha puesto a la venta. Por fin ahora ha tocado el turno de que también nosotros disfrutemos de sus extraordinarias prestaciones, que a buen seguro van a revolucionar nuestra forma de jugar. Veámosla paso a paso.

01 DOBLE PANTALLA DESPLEGABLE: Abres la Nintendo DS y te encuentras con dos pantallas tipo TFT de tres pulgadas, capaces de mostrar 260.00 colores. En todos los juegos utilizaremos ambas pantallas: en unos la acción se visualiza en la superior y en la inferior nos podemos mover por un mapa, con otros títulos utilizaremos las dos pantallas para crear una enorme imagen.

02 PANTALLA TÁCTIL: La pantalla inferior está preparada para que la toques con el dedo o con un lápiz táctil. Así podrás controlar los movimientos de personajes o ejecutar otras acciones sin necesidad de utilizar botones o cambiar la perspectiva. ¡La inmersión en la experiencia de juego es total!

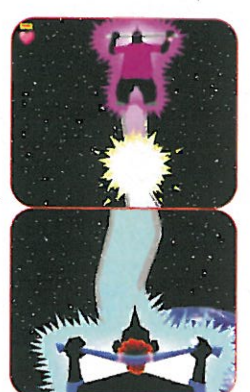
03 CONTROLES: Son los clásicos botones A/B/X/Y y los LyR en forma de gatillo, Start (Inicio) y Select (Seleccionar),además de un control en forma de cruceta.

04 GRÁFICOS 3D: Con el potente motor gráfico, las dos pantallas pueden mostrar increíbles gráficos 3D que superan a los de Nintendo 64. Los juegos funcionan a 60 imágenes por segundo, y permite efectos como niebla o "cel shading".

05 MICRÓFONO INCORPORADO:Nos permite ejecutar acciones en el juego con la voz, aplaudiendo o soplando. Lo nunca visto. Además, mientras compartimos un juego con otros usuarios, podemos charlar. ¿Se puede pedir más?

06 SONIDO:16 canales de sonido, incluyendo altavoces estéreo con posibilidad Envolvente, y conexión para auri-





LOS JUEGOS YA DISPONIBLES

● El lanzamiento de Nintendo DS contará con el respaldo de trece juegos, ideales para explotar sus prestaciones

Nintendo DS sale al mercado respaldado por 13 juegos de postín, con los cuales podemos explotar las potencialidades de la nueva consola. En la demo de «Metroid Prime:Hunters», además de su habitual jugabilidad, podremos manejar a Samus con un lápiz táctil, incluso disparar con éste y freír a un montón de indeseables alienígenas. En «Super Mario 64 DS» contaremos con un modo historia con gráficos alucinantes para contemplar a Mario y cía en acción, y encontraremos una serie de minijuegos donde podremos ejercitar nuestro dedo por la pantalla táctil. Y si quieres desplazar un barquito por tu pantalla, en «Project Rub» tienes la posibilidad de hacerlo a través del micro de la consola. Una pocholada, vamos. Y en general, tendrás la oportunidad de dibujar, tocar, rozar, soplar y un montón de acciones más en «Los Urbz», «Spiderman 2», «Asphalt Urban GT», «Rayman», «Polarium», «Mr. Driller», «Zoo Keeper», «Ping Pals», «Pokémon Dash» y «Wario Ware Touched!». ¡Para pasárlo a tope!.



LOS JUEGOS FUTUROS

● Prepárate a jugar en el futuro a más de 120 juegos.

Hasta 120 títulos se están desarrollando en la actualidad para la consola de Nintendo DS. Entre los títulos más jugosos que nos llegarán «Mario Kart DS» tiene todas las papeletas para convertirse también en un clásico en esta plataforma, con unos vistosos gráficos en 3D, complejas pistas y un modo multijugador inalámbrico de lo más apetecible. De la misma cuadrilla y con el mismo lema de divertir, «Yoshi´s Touch an Go» nos propondrá dibujar nubes en la pantalla para guiar a Baby Mario hasta Yoshi y protegerle de sus enemigos. También pondremos en práctica las estupendas funciones de Nintedo DS con «Nintendogs», donde tendrás tu propia mascota virtual a la que podrás enseñar trucos mediante el lápiz o el micrófono y mostrárselo a tus colegas a través de la conexión inalámbrica. La pantalla táctil y el sistema de reconocimiento de voz te serán muy útiles en «Another» y en el estratégico-bélico «Advance Wars». Para lucir gráficos en una portátil, en «NFS Underground 2» los coches se verán relucientes y en «Jam With the Band» podremos crear composiciones musicales y aprovechar una única trajeta de juego ¡hasta ocho jugadores!

FICHA TÉCNICA

- Lanzamiento: 12 de marzo de 2005
- Tamaño (cerrada): 48,7 mm de ancho, 84,7mm de largo, 28,9mm de grosor.
- Pantallas: Retroiluminada de 3 pulgadas, pantalla LCD de tipo TFT, resolución 256x192 pp, 0,24 mm de tamaño y capacidad para 260.000 colores.
- Comunicación inalámbrica: IEE 802.11
- Procesadores: Uno ARM9 y otro ARM7.
- Entrada/Salida: Puertos para las tarjetas de juego de Nintendo DS y cartuchos de juego de GBA. Conexiones para auriculares estéreo y micrófono.
- Batería de Ión-Litio (hasta 10 horas), modo suspender para ahorrar energía y adaptador de corriente eléctrica.
- Reloj interno con fecha, hora y alarma.
- Bicólor (Plateado y negro)

culares y micrófono externo.

07 CONEXIÓN SIN CABLES: Dos formas: una local de bajo consumo, donde se podrán comunicar hasta 16 jugadores mediante Pictochat (programa incorporado a la consola a través del cual podemos enviar mensajes y dibujos propios) o con juegos multijugador en un radio de 30 metros; y una segunda opción vía internet y conexión WIFI, para casi un número ilimitado de usuarios.

08 COMPATIBILIDAD: Aparte de una entrada para las tarjetas propias de los juegos de Nintendo DS, existe otra en la parte inferior de la consola para jugar con los cartuchos de GBA.

09 ALIMENTACIÓN: Utiliza una batería de Iones de Litio recargable, similar a la de los teléfonos móviles. Su duración es de 6 a 10 horas aproximadamente.



TEXTOS: JOTACÉ

PREVIEW

TIME SPLITTERS FUTURE PERFECT

Los zascandiles espacio-temporales vuelven a hacer de las suyas en una tercera parte con un gran modo online como principal novedad.

Más leña al alien, que es de chicle. Ya se sabe que los matamarcianos son para los videojuegos como la salsa en los mejores platos. Y entre la sofisticación de un género que empezó con cuatro palitos y una navecilla garrapata, «TimeSplitters» supone su entrada directa en el hiperespacio. Sobre todo, por su vuelta a los adictivo y "enganchante", que no siempre necesita graficazos, explosiones estratosféricas y extrañas conspiraciones galácticas. En la sencillez está la clave, jugón. Justo por eso la saga creada por los artífices de aquel «GoldeEye» de N-64 (para muchos, la mejor fardada de la franquicia bondiana) nos encandiló desde la primera parte, con ese shooter hiperactivo e intuitivo como pocos que dejó la PS2 tiritando. Ahora, casi dos años después de su no menos fantástica secuela, nos llega esta tercera entrega, que sigue los pasos de gigante de su antecesora, con un diseño de personajes y una armería que daba gloria verlos. Y con una novedad importante: el modo online, el auténtico "tachán" del juego, y eso que el multiplayer del «Time 2» ya era fenómeno, aunque esa pantallita partida no acababa de cuajar. Nada que ver con la nueva tajada multijugona disponible para PS2 y Xbox, un pin-pan-pum de muchos quilates cuya interactividad y suavidad de movimientos en pantalla (y eso que los enemigos son legión) le convierte en uno de los mejores ejemplos online en su género.

Ni uno vivo

En cuanto al argumento, tanto en su modo historia como su modo multijugador, se centra en la escabechina fina de Cortez a la raza extraterrestre TimeSplitter, que esta vez se extiende a lo largo del tiempo, desde 1914 al 2400, década más o menos. Esto conlleva que la riqueza y variedad de escenarios está más que asegurada, con unos niveles localizados en la Primera Guerra Mundial o en el futuro más "bladerunnero" que nos dejarán con la boca abierta. Pero la verdadera intención del título es el "mata-mata" alien, que se airea con una jugabilidad y un manejo boquiabiertantes. En cuanto a los gráficos y los FX, cumplen con holgura su cometido, sobre todo al ponerse al servicio de la acción pura y dura y dejarse de florituras. Un sonido atronador y envolvente y muchos modos extra garantizan el sombrerazo para esta tercera entrega de una saga que poco a poco se va haciendo un hueco en el olimpo galáctico-jugón.

A brazo y pantalla partida

Otra de las características clásicas de la franquicia «Splitters» es su filón cooperativo a pantalla partida, algo que llegaba a rechinar un pelín en la anterior entrega pero que en esta se ha pulido y suavizado de manera impresionante. Así, las campañas en compañía de un colega tienen el sabor de las grandes cruzadas recreativas, y eso sin eclipsar ni estorbar el estupendo modo online. Además, este modo encierra múltiples minijuegos, extras y material para coleccionistas y fans de la saga (que van siendo legión) que también sirven desengrasar ante tanto fusilamiento alienígena.







Cía: EA **Género:** Acción **Lanzamiento:** Marzo **Web:** www.eagames.com **PS2, Xbox, GC** + 16 años



La ensalada de tiros y pepinazos nos sumergirá en una refriega trepidante que no olvidaremos en mucho tiempo.

Armas a Gogó

Dentro de la batería de novedades que presenta «TimeSplitters 3», además de una nómina de personajes y enemigos de lo más simpática y peleona (ojo al banquillo de las féminas), destaca un armamento de destrucción más que masiva, simplemente masacradora. Hasta un total de veinte cacharros podremos desbloquear para equipar a nuestros héroes y convertirlos en una batidora letal ambulante. Entre las maravillas disponibles destacan cosas como ametralladoras, lanzamisiles, bombas en racimo y, sobre todo, una pistola de gravedad capaz de hacer levitar trolebuses espaciales enteritos, además de pequeñas formaciones enemigas, detalle de lo más útil para lanzarlos contra otros "malotes" y sembrar la carnicería global tan ricamente. El control de tanto artilugio es el habitual, con un botón para cambiar de pistolón y otro para llevar a cabo la masacre. Otra novedad interesante: el manejo de distintos vehículos a lo largo del camino, que nos permitirá manejar a nuestro capricho las diversas armas que en ellos se encuentran. Algo realmente jugoso en el caso de tanques o camiones alemanes de la Primera Guerra Mundial, y también de supercoches o naves del siglo XXV. Todo sea para hacer de la ensalada de tiros y pepinazos la perfecta guarnición para los bistecs de ayer, hoy y mañana. Como metan más vertiente "mech" en la cuarta entrega, la consola puede saltar por los aires, palabra.



TEXTOS: HAL

PSZ/XBOX

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

Ahí van veinte buenas razones para que Sonic sea el bicho número uno del cotarro. Plataformas fanáticas a tutiplén.

El erizo más mítico después de Espinete (a quien no le hubiera venido mal una ración de aerobic por parte del bueno de Sonic, para ver si reducía lorzas asalmonadas) se ha dado otro homenaje. Y van tres en los últimos dos años, que parece Police o Queen... Pero no empecemos con puyitas, porque la verdad es que esta «Sonic Mega Collection Plus» (podían haber añadido «Super Ultra Chachi Guay» para darle más énfasis al título) es de lujo. No hay más que compararla con su versión en GameCube que apareció la temporada pasada y que sólo ofrecía siete títulos. Pues ahora la cifra casi se triplica, ya que son veinte los juegos del puercoespín azul pitufo presentes en esta antología, que también incluye una bonita casa museo donde encontrar los manuales originales (tan entrañables pero complicadillos de leer como los de «Atari Anthology»), ilustraciones de los personajes, cómics ad hoc y hasta una intro de «Sonic Heroes» con afán mercantilista poco disimulado. Pero lo que realmente interesa son los juegos, tanto los históricos y primigenios como, sobre todo, los procedentes de aquellas maravillosas consolas estilo Mega Drive o Game Gear, por supuesto perfectamente ajustados y pulidos a los nuevos tiempos.

Correr, trepar y saltar

En primera línea de fuego nos encontramos con la legendaria trilogía original de «Sonic The Hedgehog», en la que se puede comprobar cómo derrocha frescura lechuguera a pesar de tener una docena de años en sus púas. A destacar la presentación del zumbón Tails en «Sonic 2» o de Knuckles en «Sonic 3», aparte de la evolución del malvado Dr. Robotnik y el bordado de plataformas y niveles que convirtió a la saga en un auténtico revolcón en su género. Más títulos procedentes de la Mega Drive son el algo amojamado «Sonic 3D» (mejor lleva las arrugas el «Sonic Chaos» para Game Gear) o el estupendo «Dr. Robotnik's Mean Machine», un spin off del archirival de nuestro héroe que se sacó de la manga el puzzle estilo «Puyo Puyo» en una tajada enganchante como pocas, teniendo también cierta continuación en el estratégico «Sonic Labyrinth». Aparte de estos hits, también disponemos de juegos ocultos y desbloqueables como «The Ooze», «Flicky y Ristar» y el muy adictivo y original «Comix Zone», que demuestran que el bueno de Sonic vale lo mismo para un roto que para un descosido. En definitiva, un chapuzón de nostalgia y de anillos de oro a tutiplén que, tal vez, ande algo corto de extras y gadgets. Y es que los fans fatales siempre queremos más, ay.

Cuerda para rato

¿Que tanta miradita al pasado tiene el peligro de anquilosarse cual fósil incorrupto? Pues, para que la franquicia «Sonic» (para muchos, el mejor personaje de la Historia de los videojuegos, recordemos) no se duerma en los laureles bamboleado con tanta recopilación, Sega ha tenido la brillante idea de proponer a sus admiradores por dónde quiere que vayan los tiros en sucesivas entregas. Así, podremos calificar a los personajes de la pandilla según sus características principales (Dr. Eggman oscila entre "genio", "malvado" o "megalómano") y hasta compararlos con otros colegas como Jak, Crash o Mario (¿se avecina un mortal kombat?). Incluso puedes elegir posibles títulos estilo «Shadow: Rebel With a Cause» o «Eggman: The World's Not Enought». Curioso, ¿no?



A FONDO A FONDO A FONDO

Segundas oportunidades

▶ En las mejores familias siempre ha habido ovejas negras, y gracias a esta antología es buen momento para reconciliarse con ellas y darles una segunda oportunidad. Porque, a ver, ¿de verdad era tan rarito el «Sonic Spinball», que implantaba al bicho en un territorio tan adecuado como el mundillo pinball? Si brincaba y rebotaba mejor que SuperMario... ¿Y esos mundillos tan surrealistas y fetenes de «Sonic & Knuckles», puro Dalí con estómago sucio? Por no hablar de otra rareza: la incomprendida incursión de Sonic en el universo kart en «Sonic Drift». Ya sabemos que los bólidos eran más complicados de controlar que una traca de feria, pero en eso consistía la diversión. Hasta el «Sonic Blast» se ve con otros ojos gracias a su lavado de cara y su look prácticamente "unplugged". Lástima, eso sí, que falten al guateque centelleante glorias como el «Sonic Jam» de la fetén Sega Saturn (tus fans no te olvidan) o los marginados «Sonic CD» o «Knuckles Chaotix», sin contar más aventurillas en la Dreamcast. Bueno, para el próximo recopilatorio.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha

Compañía
Atari

Género
Plataformas

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.sega.com/survey/sonic2005/sonic_poll.php



FIFA STREET

Niño, no dejes de jorobar con la pelota... el balompié al fin se vuelve loco. Cuidado con no acabar con las piernas hechas un lazo de regalo.

¡Muera el catenaccio! Sí señor, por fin podemos clamar a los cuatro vientos uno de nuestros gritos de guerra preferidos. Porque, salvo raras excepciones estilo «Urban Freestyle Soccer» (quizá el más potable intento de balompié con olor a asfalto quemado), «Red Card Soccer» (leñeros sin fronteras) o esos jueguitos tan monos en los que echar pachanguitas con los cracks de la factoría Disney o con los marcianos de Sega, el noble deporte futbolero no se había dado al showtime de la estratosférica forma que derrocha este título. Claro, tenían que ser los cracks de EA Big los que mojaran la oreja, en plena racha tras su excepcional nueva serie de «NBA Street 3», «NFL Street» y hasta el seminal «SSX». Pero este «FIFA» es la monda lironda. Si siempre has soñado con estar en un anuncio de Nike, ésta es la tuya, campeón. De momento, y tras una introducción marca de la casa que ya te provoca chiribitas mil en los ojos, nos encontramos con los modos de juego y las opciones diversas. Tenemos el rapidito de siempre, el amistoso (aunque ya empieza a marcar diferencias al no permitirte mezclar equipos como Brasil con paquetes como Australia; sí, sólo hay completísimas selecciones disponibles, no equipos licenciados, ohhh), el "star team" para hacerte tu

Los mejores jugadores demuestran su talento también sobre el cemento.

En este fútbol callejo vas a poder hacer de todo, hasta remates imposibles.

Ladrillo a ladrillo

▸ ¿Recordáis las opciones de fútbol sala que incluía algún «FIFA» primitivo? Pues ahí nos dimos cuenta de que el quinto elemento para estas pachanguitas es el muro (no el de Pink Floyd, pero casi). Esto es, la interactuación con los elementos urbanos es clave para trenzar jugadones de aúpa y multiplicar el dinamismo. Asistencias, paredes (nunca mejor dicho) y rebotes imposibles desconcertarán al rival y elevarán la jugabilidad a límites cósmicos. Encima, las calles están como los chorros de oro, así que a disfrutar.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
EA Sports Big

Género
Deporte

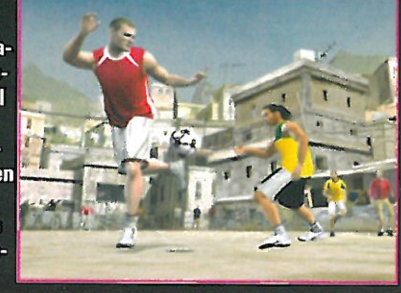
Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.fifastreet.com

La ciudad es para ti

▶ Nada más pinchar, por ejemplo, la web oficial del juego comprobamos uno de sus fuertes: las localizaciones. Un prodigio urbanístico que provoca un placer añadido al encadenar regates, por ejemplo, en las malas calles de Brasil, en las zonas verdes neoyoquinas o, sin ir más lejos, en el Parque Güell barcelonés, con lluvia y todo. En total, diez paisajes de impresión. Además, en cada sitio sonará una música personalizada, desde samba a funky aflamencadito. Arquitectura fina, se llama.



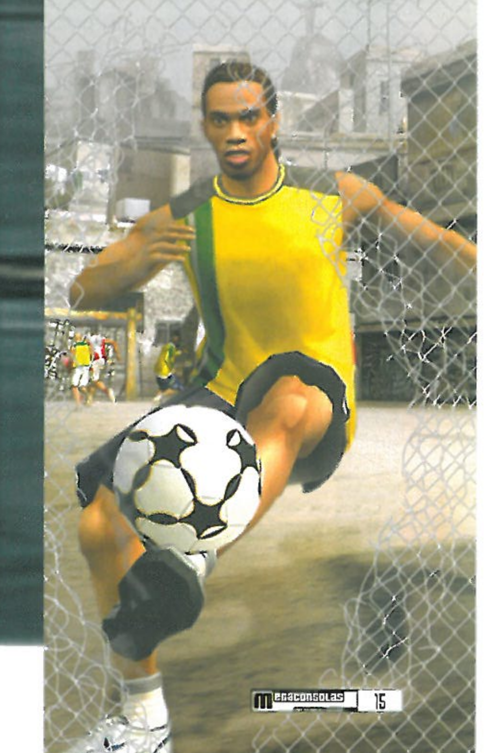
ramillete de estrellas y ver a Ronaldo compartiendo plano con Ronaldinho, por ejemplo, y el "rule the street", sin duda el más molón y cañón al plantear un modo carrera de toda la vida pero con la "attitude" y las eliminatorias a muertes made in EA Big.

El crack del barrio

La mecánica, pues, consiste en ir superando lances cuatro contra cuatro e ir escalando de categoría hasta ser el rey de la calle más chulo que Juanito Maravilla. Sin salir de esta opción, nos encontraremos con numerosos tipos de minijuegos y pruebas en las que fardar un rato largo de tu dominio con el esférico con los colegas del barrio y, de paso, conseguir créditos (o "skill bills") para desbloquear habilidades varias, parafernalia callejera (desde sombreros a gafas de sol pasando por bermuditas gansta rap o chatarrería variada que queda fetén en el megapijo cuello de Beckham). ¿Que cuál es la clave del éxito? Pues muy sencillito: convertirte en un diablo de Tasmania y regatear hasta a tu sombra, además de aprovecharte de esas muestras de respeto torero y algo humillante en forma de balonazo en el entrecejo, túnel y retúnel, rabonas, ruletas, elásticas y demás regates de dibujo animado. Un repertorio colosal, con sus combos y todo, que lo mejor es ir descubriendo para causar el "ahhh" del público respetable, nada hooligan, por cierto. Aparte de un look espectacular, unas animaciones perfectas y un detallismo facial de lujo, también hay que colar la enorme banda sonora, más ecléctica que nunca. Lástima que el juego no esté doblado (ni siquiera subtitulado en el caso GameCube), pero la salsa callejera del fútbol es así.

Guía de juego

La libertad de acción y la imaginación al poder son las dos claves para triunfar en la calle más hiperjugona. Teniendo en cuenta que aquí no hay fueras ni córner ni saques de banda ni apenas faltas, el caos organizado es nuestro campo de batalla idóneo para descubrir combos insólitos, tijeretas o escorpiones de ciencia-ficción y demás vaciles. Los controles son facilitos: en ataque, pase rasito, tiro y pase bombeado, además del stick izquierdo para darle efecto al tiro y el derecho para ejecutar regates y fantasías en puro modo freestyle. Un balón rojo te indica dónde irá a parar tu disparo, por lo que podrás dar un último toque de palanquita para despistar al portero, más de balonmano que otra cosa. ojito a los botones laterales que esconden jugosas sorpresas. En defensa la botonadura es la de siempre para pressing y entrada dura, teniendo la bonita posibilidad de piscinazo, aunque acabes con las rodillas peladas. Recuerda, juega con los ángulos y rebotes e imagina que eres Eddie Relámpago en la mesa de billar. Verás qué golazos por la escuadra cuelas. Y nada de desmoralizarte si te gana hasta la selección USA. La calle es dura.



THE PUNISHER

YO SOY LA JUSTICIA

La mafia mató a su familia y ahora Frank Castle busca venganza. Convertido en el justiciero Punisher, este héroe ultraviolento protagoniza uno de los juegos de acción más salvajes y espectaculares que se recuerdan. ¡Que los criminales se echen a temblar!

Punisher es un personaje de la factoría Marvel un tanto diferente a los habituales, y no solo en el sentido de que carezca de superpoderes. Armado con un chaleco antibalas, granadas y todo tipo de armas fuego, combate al crimen de forma despiadada y sin ningún tipo de escrúpulo, liquidando a todo aquel al que considera culpable. Juez, jurado y ejecutor, es el terror de los criminales que aprovechan los errores del sistema legal para amparar sus fechorías.

¡Vaya caña!

Con un personaje así como protagonista, era de esperar que nos encontrásemos con un juego altamente violento, pero hay que reconocer que incluso los veteranos de «GTA» pueden quedarse un poco desconcertados ante el nivel de brutalidad exhibido aquí. Por eso ya advertimos que un juego solo y exclusivamente para mayores de 18 años. Resulta que Punisher no solo liquida a sus enemigos, tampoco duda en torturarlos si hace falta para conseguir información. El procedimiento consiste en abordar a un malhechor, encajando tiros en el pecho si hace falta gracias a tu chaleco antibalas, y tienes dos opciones: administrarle una muerte rápida o interrogarlo con un método expeditivo hasta hacerle "cantar" todo lo que sabe, procurando no acabar con él.

Los malhechores con información útil están claramente marcados para que los interrogues con rapidez.







Arroja a un enemigo contra las aspas del helicóptero, ¡ganarás puntos extra!

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Estrellas invitadas

▸ Como buen personaje Marvel que es, Punisher también tiene enemigos de categoría con su propia historia, como el letal asesino Bullseye (habitual oponente de Daredevil) o "El Ruso", un matón de tremenda fuerza bruta. Este último protagoniza uno de los combates más memorables del juego, donde tienes que emplear todos los medios a tu alcance para detenerlo, ya que no dispones de armas de fuego. ¡Pero tranquilo, porque si la cosa se trata en ponerse bruto, Punisher sabe cómo apañárselas!









Ficha Técnica

Compañía	THQ
Género	Acción
Lanzamiento	Febrero
Dirigido a ...	+ 18 años
Cibercontacto	http://thq.com/punisher

Puntos por un tubo

▸ Aunque «The Punisher» es un juego muy cruel, en realidad la cosa es para tomársela un poco a broma. A diferencia de otros shooters al uso, aquí hay un sistema de puntuación estilo arcade, de modo que se reduce un poco la crudeza de estar liquidando a docenas de personas en cuestión de minutos. Además, las escenas de interrogatorio más violentas tienen un filtro en blanco y negro que atenúan en cierto modo su impacto sangriento.



Imaginaros la situación más bestial... Y ojo a las espectaculares animaciones; tanto en las muertes rápidas como en los interrogatorios (que incluyen secuencias especiales en ciertas zonas del escenario) constituyen una morbosa distracción de los habituales tiroteos, que al fin y al cabo son el núcleo del juego.

¡Abran fuego, señores!

La parte de pegar tiros está fenomenal, y recuerda a títulos de la categoría de «Max Payne». Dispones de un arsenal abundantísimo (incluyendo lanzacohetes y lanzallamas), la posibilidad de apuntar con precisión (útil cuando algún canalla ha cogido un rehén como escudo humano) y empuñar un arma en cada mano. Punisher puede saltar a la vez que dispara, lanzar granadas, agacharse para aprovechar la cobertura e incluso entrar en un estado de frenesí asesino durante el cual lanza cuchillos a la cabeza con precisión mortal. Incluso hay algunos efectos a cámara lenta que recompensan los momentos más espectaculares, como cuando abates a varios oponentes de un escopetazo. Mola un puñao.

Por lo que se refiere al apartado técnico, se trata de un título de primera. Quizá los escenarios no sean tan interactivos o detallados como en otros títulos, pero las animaciones son una gozada y los modelos gráficos cumplen las expectativas, en especial el protagonista, que luce espléndido y poderoso en todo momento. Un excelente doblaje al español redondea la faena y te ayuda a sumergirte en la acción.

La gran violencia de «The Punisher» lo convierte en un título, insistimos, exclusivo para adultos, pero teniéndolo en cuenta y con las debidas reservas, se trata de un juego de acción muy recomendable para quien pueda tener la "licencia" de convertirse en el azote de los criminales durante unas horas. Para flipalo.

Guía de juego



En este juego, a no ser que escojas un nivel de dificultad superior al estándar, no es difícil sobrevivir, aunque hay que reconocer que a veces las cosas se ponen duras. Lo más importante es acumular muchos puntos, que es lo que diferencia a un vigilante de tres al cuarto de un genuino Punisher. Tus puntos se multiplican cada vez que realizas acciones contra los enemigos, pero el multiplicador se pone a cero cada vez que hieres a un inocente por error o recibes algún disparo. Luego hay otras consideraciones a tener en cuenta: ganas menos puntos si usas siempre la misma arma, la variedad se recompensa con más puntos. Las muertes rápidas dan muchos puntos, pero menos que si las efectúas sobre alguien ha quien has cogido como escudo humano. Es mejor arrojarlos contra el suelo y luego administrarles la muerte rápida cuando se levanten (cuidad de que no choquen con nada o te los cargarás). Si matas a alguien durante un interrogatorio recibirás una penalización. En cambio, si esperas a terminar el interrogatorio y luego le das matarile, pues no hay ningún problema. Salvar a gente inocente también te da puntos (y te sirve para recuperar salud). Tienes que hablar con las personas a las que salvas para recibir la bonificación.

PS2

GRAN TURISMO 4

EL PLACER DE CONDUCIR

Carrocería de seda, gasolina con olor a Chanel nº 5, escenarios de pinacoteca... el elegido del asfalto ha vuelto. ¡Aleluya!

Por fin llegó la cosecha cochera, hermano. Y menudos frutos ha parido la entente Sony/Polyphony, que hasta parecen gigantes incluso en la portátil PSP (por cierto, ¿la visteis en el desfile del niño Delfín en Cibeles? Ser jugón está de moda-fashion, quién lo iba a decir). Lo dicho: el cuarto mandamiento «GT» ya habita entre nosotros, y ya es hora de hacer loa de sus excelencias, aunque sólo te haya dado tiempo a leer la mitad de las 210 páginas de su guía oficial. Hasta ahí llega su megalomanía y grandilocuencia. Pero en el buen sentido, ¿eh?, porque cuando contemplamos su increíble transición de conducir en primera persona a disfrutar del paisaje en carretera, hay que vencer la tentación de soltar el volante y empezar a aplaudir o hasta a secarse alguna furtiva lágrima de emoción. ¿Exageramos? Mejor vamos al grano y empezar la épica sobre ruedas con los cuatro grandes modos de juego disponibles: individual, contrarreloj, batalla mano a mano y el séxtuple multijugador a pantalla dividida horizontal o verticalmente.

Dirige tu escudería

Aparte de estos modos, bastante conocidos, tendremos un modo B-Spec muy gestionador y manager que nos permitirá ser el director de tu propia escude-

Compañía
Sony

Género
Conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

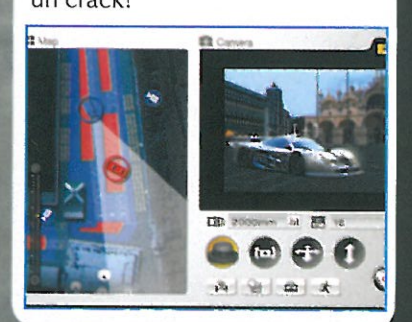
Cibercontacto
www.us.playstation.com

Abierto 24 horas

A veces la realeza te devuelve el favor tratando a cuerpo de rey a sus súbditos. Como muestra, ese modo «Gran Turismo», cuyo apellido "resort" le viene al pelo. Nada más entrar en esta zona VIP, tendremos seis zonas claves para perdernos: un garaje personal, la "ciudad del coche" para comprar nuevos modelos, el dichoso "centro de licencias", el "salón" competidor, la baraja de "circuitos" disponibles, el "teatro de repeticiones" para sentarse y gozar y hasta el "teatro musical" para hacer lo mismo pero con clásicos estilo "Panama" de Van Halen. Todo, con el diseño y el tapizado de un Rolls Royce, claro. Nivelazo.



ría y diseñar la estrategia en carrera. Aquí tendremos que familiarizarnos con la botonadura disponible y con los iconos de la barra de tareas, algo nada difícil por lo bien organizado del cotarro. La guinda es el cuco modo Fotografía, para tirar cohetes y carretes con tus mejores ejemplares en los marcos incomparables que propone el juego. Por supuesto, bastantes modelos de coches y circuitos sólo serán desbloqueables en esta opción, para añadirle más caché y zona noble. Tiempo de recordar las pistas disponibles, con cuatro categorías por barba, según sean originales, "tuneadas" o con nieve y barro de por medio. Ojo al catálogo de bussines class: Times Square, la plaza San Marcos, Las Vegas, el Gran Cañón, los Alpes suizos, las nieves perpetuas de Alaska, la pista Fuji Speedway de los 80, la ovalada Twin Ring Motegi, Suzuka, Laguna Seca, Sears Point Racewa... hasta llegar a la joya de la corona, el legendario Nurburgring Nordschleife, que con sus 21 kilómetros de eslora y sus 176 curvas es el más guerrero del planeta, según dicen. Hasta un centenar de escenarios urbanos, naturales y artificiales para echar a correr y a soñar con la quinta marcha escayolada. En fin, una colección de perlas a 60 frames por segundo que ha hecho buena la casi angustiosa espera por parte de millones de ludópatas. Y ya que estamos por las nubes, ¿os imagináis cómo será un hipotético «Gran Turismo 5» on line para PS3? Salivemos todos juntos y alabemos a su majestad automovilística hasta la saciedad. ¡Yamauchi, eres un crack!



Mucho más que coches

► De lujo asiático es el garaje que se marca Polyphony, digno de sus mejores tiempos del «GT2». Setecientos modelos de ochenta marcas diferentes a elegir: Pontiac GTO, Chevelle SS, Nissan Fairlady, Chavy SSR... Una cuadra de pura sangres dividida en dos categoría: una inicial de 240 vehículos, otra de 87 clásicos desde 1966 a 1999 (ojo al Toyota Celica del 70) y una tercera más manejable y modelable según vayamos ganando puntos en el modo B-Spec. Lo mejor es la sensación de "punta de iceberg" que nos invade: cada vez hay más coches más alucinantes según vayamos avanzando en el juego y nos "licenciemos". Por si fuera poco, el componente humano también es enorme, gracias al gran nivel de recreación y animación de pilotos, mecánicos y espectadores.

Guía de juego



La mecánica del juego es de sobras conocida por los fans de la franquicia, así como el manejo y conducción de los coches. Así que lo mejor es centrarse en las nuevas opciones de esta cuarta parte, sobre todo ese modo B-Spec tan majo y con un líquido anticongelante lleno de inteligencia artificial. Lo importante es saber exprimir las posibilidades que ofrece la barra de herramientas, con sus cinco opciones o sus dos iconos disponibles. La cosa no presenta mucha dificultad, ya que el tutorial ad hoc es cristalino (para esto y para todo lo demás). En cuanto al modo «Gran Turismo», los jugones de «GT 4 Prologue» tendrán mucho ganado, ya que las numerosas opciones a nuestra disposición requieren de algo de veteranía, sobre todo nuestras viejas conocidas licencias, que siguen más "hueso" que el examen final de matemáticas. Por cierto, hay que señalar que, para la ocasión, se han puesto a la venta sendos volantes GT Force y GT Force Pro, que añaden suavidad y perspectiva a las carreras. Porque la IA de los pilotos es de nota, en algunas ocasiones. Y si te quemas el neumático, date una pasada por el "teatro" para dirimir si éste es el juego "con los mejores gráficos jamás creados para PS2", como vocean algunos medios. Se admiten apuestas.



PS2

DEATH BY DEGREES



Nina Williams no es solo una cara bonita, famosa por repartir bofetadas en sus intervenciones en la serie «Tekken». Al parecer es una experta asesina de primera clase, y cuando el MI6 y la CIA se embarcan en una misión conjunta a bordo de un gigantesco crucero donde no se trama nada bueno, no dudan en contratar sus servicios para apoyar la operación. Como era de esperar, las cosas se tuercen con rapidez, y Nina tiene que empezar a repartir leña a diestro y siniestro para solucionar el desaguisado.

Con este argumento, «Death by Degrees» propone una aventura de acción que combina el intuitivo sistema de combate de «Cuestión de honor» con la pausada exploración de los primeros «Resident Evil». Para combatir a los enemigos que te asaltan por todas partes, solo tienes que dar pequeños toquecitos en el joystick analógico derecho en dirección hacia ellos y Nina se ocupa del resto. En teoría también puedes usar armas de fuego que vayas encontrando, pero a la hora de la verdad, nada es tan efectivo como el combate cuerpo a cuerpo. Hay un elaborado sistema de golpes y combinaciones especiales, así que si te quieres poner técnico y hacer una patada con voltereta en vez del clásico patadón en la jeta, pues allá tú. ¡El resultado viene a ser el mismo! Los escenarios están majetes, y la cámara combina las vistas fijas con el ángulo de seguimiento desde detrás, según lo que prefieras. Incluso hay algunos segmentos de natación en primera persona, fíjate tú. ¡Si es por perspectivas, que no quede! En definitiva una animada aventura con mucha acción, intriga y un ingenioso sistema de combate de 360º, estupendas credenciales para pasar unas horitas acompañado de una nueva y explosiva agente.

Partiendo cabezas

De vez en cuando, Nina puede asestar golpes críticos a sus enemigos. Cuando esto sucede, aparece una rápida secuencia en zoom de rayos-X donde puedes apreciar con todo su morboso esplendor a los huesos del oponente haciéndose trizas. Los jefes finales pueden encajar varios de estos golpes demoledores, pero no esperes que los guardias de a pie sobrevivan a un cráneo roto o a unas articulaciones machacadas.

Ficha Técnica

Compañía	Namco
Género	Acción
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 16 años
Cibercontacto	www.namco.com

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

TEXTOS:GABRIEL CARMONA

METAL GEAR
SNAKE EATER

La tercera entrega de la serie «Metal Gear Solid» aterriza en PS2 y maravilla al personal no solo con su excepcional apartado técnico, sino también con una fenomenal historia y una apasionante jugabilidad que te atrapa de principio a fin.

Como ya adelantábamos en nuestra preview, «Snake Eater» aporta novedades importantes a la serie «Metal Gear Solid» en muchos aspectos. Después de los angostos complejos a los que estábamos acostumbrados, esto de pasar a la selva y combatir al aire libre, enfrentándote a los elementos, es una novedad de lo más estimulante. Hay partes del juego que se desarrollan en interiores, pero la lucha en la jungla es la estrella. El nuevo escenario supone también nuevas tácticas, porque entre otras cosas, no tienes un radar para detectar a los enemigos. Ahora te lo tienes que currar más para escabullirte, pero tranquilo, porque lejos de suponer un engorro, esto hace que la caza sea mucho más emocionante y tensa. El juego te permite ser todo lo sigiloso o burro que quieras, así que si en un momento dado te hartas de esconderte, puedes ponerte farruco y liarte a tiros, que la cosa tampoco decae. De todos modos, ser cauto tiene sus recompensas, porque si logras sorprender a un guardia por la espalda, tus opciones se multiplican de un modo increíble: lo puedes coger prisionero, interrogarlo, rajarle el cuello, lanzarlo contra el suelo... Además, el sistema de sigilo incluye una nueva mecánica de camufla-

El sistema de camuflaje de Snake es sencillamente impresionante.

Paciencia ante todo

La clave para ganar está en la paciencia. Esconderse entre la maleza, arrastrarse metódica y sigilosamente, escoger el camuflaje adecuado, atender a tus heridas... Ir con prisas no suele traer buenas consecuencias. Un ejemplo excelente es el largo y formidable duelo de francotirador que libras con uno de los jefes finales, donde puedes acabar literalmente exhausto por la tensión del enfrentamiento. Alucinante.



SOLID 3





Vas a poder flipar con la novedosa acción al aire libre.









Valoración

Valoración	
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Ficha Técnica	
Compañía	Konami
Género	Acción
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 16 años
Cibercontacto	http://www.konamijpn.com/products/mgs3/

A la caza del mono

Éste es un juego muy serio y muy adulto, pero eso no ha impedido a los desarrolladores incluir un pequeño minijuego para que los nenes de la casa también se diviertan. Se trata de "Serpiente contra mono". Consiste en capturar a los monos de la franquicia «Ape Escape», que de algún modo se han colado en «Metal Gear» sin que nadie entienda muy bien cómo. ¡Ver a esos monos de dibujos animados correteando por los ultradetallados escenarios de «Snake Eater» es de lo más chocante!

je que te permite fundirte con el entorno. Así, los encuentros tienen un ambientillo de "acechar al enemigo" que hace que el sigilo sea un recurso más chulo que nunca. La otra gran novedad es el factor de desgaste. Es difícil sobrevivir en la jungla, así que tienes que reponer tu energía comiendo lo que encuentras. Esto, sumado al realista sistema de daños según el cual tienes que aplicar las curas adecuadas a las heridas graves, te mete de lleno en la acción y la hace más creíble.

Las cosas como deben ser

Los demás elementos de la serie están ahí, y de qué modo. Estupendas y dramáticas escenas intermedias (parece mentira que sean en tiempo real), una emocionante historia (que es bastante más fácil de seguir que la de «Sons of Liberty») y alucinantes enfrentamientos contra un buen puñado de jefes finales, algunos de los cuales son decididamente épicos. Los juegos de «Metal Gear» tienen fama de aprovechar al máximo las posibilidades técnicas de la consola, y este caso no es una excepción, porque define nuevos límites para lo que PS2 es capaz de hacer. Personajes extremadamente detallados, efectos y texturas de primera clase, increíbles escenarios al aire libre... ¡se han superado! La única pena es que haya subtítulos en vez del merecido doblaje que los fans reclamaban, pero ya se sabe que Konami es cabezona hasta decir basta.

«Metal Gear Solid 3: Snake Eater» es con toda justicia uno de los mejores juegos de acción de PS2, y supera con creces a la entrega anterior, que ya era de por sí extraordinaria. ¿Nuestra recomendación? Máxima.

Guía de juego



Si eres un veterano de la MGS2, lo peor que puedes hacer es confiarte. Los enemigos de la tercera parte han recibido una notable mejora en su inteligencia artificial, y ahora son mucho más efectivos a la hora de buscarte y de neutralizar tus tácticas. No los subestimes y actúa siempre con toda cautela. En teoría es perfectamente posible acabarse el juego sin matar a ningún guardia y sin ser detectado. No te sugerimos que lo intentes, porque es muy difícil, pero tenlo en cuenta cuando creas que no te quedan alternativas. La pistola de dardos tranquilizantes es un buen modo de dejar a alguien fuera de combate de modo silencioso, y si apuntas a la cabeza, derribarás instantáneamente al objetivo.

La mecánica de camuflaje es fundamental para escabullirte de los guardias. Recuerda que correr supone una grave penalización al camuflaje. La mayor bonificación la obtienes tumbándote entre la maleza y quedándote quieto. Acuérdate de cambiar de camuflaje según el entorno en el que te encuentres.

A la hora de alimentarte, habrá ciertas comidas que proporcionarán más o menos resistencia, tendrás que experimentar para descubrir las más nutritivas, aunque todas restablecen parte de tu energía. Los animales muertos se ponen pochos, pero puedes guardar hasta tres de ellos sedados que se mantienen siempre frescos. Muy útil para emergencias.



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

PS2

PROJECT SNOWBLIND

Con un airecillo a «Deux Ex», pero con la acción más movidita, «Project SnowBlind» se presenta como uno de los mejores shooters futuristas en primera persona que tiene PS2. Acción a raudales y muchos cachivaches, ¡este futuro sí que mola!

En MegaConsolas tenemos muy clarito lo que queremos en nuestros shooters en primera persona de corte futurista: armas chulas, gráficos impactantes y acción intensa. Si falla alguno de esos apartados, mal vamos. Por eso «Project SnowBlind» nos ha gustado tanto, porque cumple con esas tres exigencias de forma admirable, y es por lo tanto un título que se gana a pulso la clasificación de recomendable

Al estilo ciber-punk

La historia te mete en el papel de un soldado de un futuro no demasiado lejano. Tras ser herido heroicamente en acto de servicio, los cirujanos de la época mejoran tu cuerpo mediante lo último en nanotecnología, por lo que te conviertes en un poderoso cyborg. Así que figúrate, además de un impresionante arsenal que incluye ingeniosos artefactos utilitarios, dispones de una serie de poderes especiales que son tan efectivos como divertidos de usar. Reflejos mejorados (el tiempo se ralentiza), visión infrarroja y generación de campos de energía protectores son algunos de los efectos con los que puedas experimentar, aunque afortunadamente, no son imprescindibles para salir airoso de los incesantes combates, que dependen más que nada de tu puntería y agilidad con el gatillo. En refuerzo del ambientillo cyber-punk, de vez en cuando tienes que piratear terminales de ordenador para seguir avanzando, y también hay segmentos donde el sigilo se ve recompensado. Por ejemplo, ¿has detectado a muchos enemigos en el radar? Pues a lo mejor es un buen momento para colarse por un conducto de ventilación y esquivarlos. En cualquier caso, si prefieres adoptar una solución directa y dejarte de zarandajas, los resultados son igual de satisfactorios.

Las guerras del futuro

Y es que hay que reconocer que la acción visceral de «Project SnowBlind» es su mejor baza. Las refriegas son espectaculares, con montones de cosas sucediendo una detrás de otra: explosiones, torretas abriendo fuego, robots que irrumpen en el campo de batalla... ¡no hay un minuto de respiro! La presencia de aliados luchando a tu lado transmite la sensación de estar participando en un gran conflicto, y si tenemos en cuenta los detallados entornos de vivos colores, los efectos especiales y las buenas animaciones desplegadas, resulta más meritorio el hecho de que la abundancia de personajes en pantalla no suponga una apreciable ralentización en el índice de cuadros por segundo. El armamento es muy variado y hay momentos en los que incluso puedes subirte a vehículos y conducirlos, aunque esto último es más una anécdota que un componente fundamental del juego. El único fallo de «Project SnowBlind» es que se hace un poco corto, en unas diez horas te ventilas la campaña para un jugador y te quedas con ganas de más. Eso sí, viene completito con un resultón apartado online, así que es uno de esos títulos que no te arrepentirás de tener.





Misiones al gusto

Aunque el diseño de las misiones es más o menos lineal y no hay peligro de perderse explorando, la manera de abordarlas es bastante abierta y puedes hacer muchas cosas. Puedes intentar usar el sigilo, tus poderes especiales, el tiroteo puro y duro, o una mezcla de las tres cosas. Añade a eso la opción de experimentar con armas exóticas y dispositivos especiales, y la variedad está servida.





Gracias a la nanotecnología, te convertirás en un cyborg de armas tomar. ¡Podrás con todo!

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.projectsnow-blind.com/

Hay que tener clase

El multijugador online no tiene tantos modos como otros títulos, pero acierta con un interesante sistema de clases que determina las armas y poderes especiales de que dispones. Por ejemplo, si eres un explorador, tienes una escopeta, un lanzador de minas, una granada de fragmentación, el escudo antidisturbios y el poder de reflejos mejorados. Además, muchas armas tienen modos de fuego secundarios, así que escoger una clase puede ser decisivo para definir tu estrategia.

7 FLASHES

Este mes vamos a divertirnos... ¡al viejo estilo! Con la alucinante ***«Atari Anthology»***, en la redacción andamos como locos recordando los buenos tiempos del videojuego. Títulos como **«Asteroids»**, **«Missile Command»** o **«Lunar Lander»** nos han hecho revivir nuestros tiempos mozos, ¡y hay un total de 85 juegos, es la locura! Pero bueno, aunque la


Aunque el fútbol americano no acaba de cuajar en España, hay que reconocer que «NFL Street 2» está muy currado.

nostalgia está muy bien, no podemos olvidarnos de los últimos títulos que llegan este mes, porque son de abrigo. Con ***«NFL Street 2»*** y ***«Fight Night 2005»***, el género deportivo se actualiza con sendas secuelas de dos auténticos pesos pesados, y el rol sale muy bien parado con ***«Suikoden IV»***, una serie entrañable que ya empieza a tener una solera propia de **«Final Fantasy»**. Siguiendo con el tema de las secuelas, Megaman nos sorprende con una de sus mejores propuestas en los últimos tiempos: ***«Megaman X8»***, toda la jugabilidad del Megaman de siempre con gráficos de aupa. En cambio, ***«Nano Breaker»*** es un recién llegado al ruedo de la acción que impresiona con sus brutales matanzas de cyborgs... ¡caen en masa! Y mucho ojito con ***«Brothers in Arms»***, un nuevo shooter de la Segunda Guerra Mundial que promete dar mucho de qué hablar y es un serio contendiente para **«Call of duty»** y **«Medal of honor»**. ¡Esto va a ser la guerra, amigos!


La acción futurista de «Nano Breaker» destila calidad por arrobas.

PS2

RUMBLE ROSES



Los juegos de lucha libre son un género que no goza de demasiada popularidad por aquí, pero cuando las participantes de los combates son espectaculares muchachas de toma pan y moja, la cosa empieza a ponerse interesante. Antes que nada, queremos aclarar a nuestras lectoras que éste no es un juego especialmente destinado a ellas. Para qué nos vamos a engañar, está pensado más para un público masculino, y más concretamente, el mismo público que se lo pasó bomba con «Dead or Alive Xtreme Volleyball», y eso que tampoco era un juego muy allá. La buena noticia es que «Rumble Roses», contra todo pronóstico, no basa todo su atractivo en el encanto de sus protagonistas, sino que se trata de un juego de lucha libre muy bien resuelto. Aunque a primera vista pueda parecer una mera excusa para exhibir a chicas esculturales dándose revolcones, detrás de todo esto hay un sistema de peleas bien depurado que hace que los combates sean divertidos y dinámicos. Cierto que el repertorio de movimientos es un poco limitado en comparación con otros títulos del género, pero cada luchadora tiene sus técnicas características, y escoger a una u otra proporciona una experiencia diferente. En total hay once aguerridas muchachas, que incluyen versiones alternativas para dar más variedad. Los gráficos son absolutamente impresionantes, y uno no puede dejar de exclamar de lo realistas que parecen estas mozas virtuales, por improbables que resulten sus proporciones anatómicas. Quizá el punto más flojo sean los modos de juego, ya que el multijugador viene con lo mínimo, las peleas en el barro son una mera curiosidad y el modo historia tampoco da mucho de sí. Pero pese a todo, sin ser el juego de lucha definitivo, cumple de sobra con su cometido.

Que comience el espectáculo

▶ Como es habitual en el mundo del Wrestling, cada luchadora tiene sus propios y espectaculares vídeos de entrada, orquestados con coreografías demenciales que en ocasiones rayan en el absurdo (que nos expliquen lo de la chica ninja y el sapo). En cualquier caso contemplar a tu moza favorita haciendo su numerito le da un cierto encanto a los prolegómenos del combate, y como puedes saltártelo en cualquier punto para ir directo a la pelea, pues tampoco se hace pesado.



Valoración



Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Lucha

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.konami.com/gs/rumbleroses/official/flash



www.acecombatgame.com

En el cielo sólo hay una regla: cazar o ser cazado.

ACE COMBAT™
JEFE DE ESCUADRON

12+
www.pegi.info

namco

¿quién se apunta?
PlayStation 2

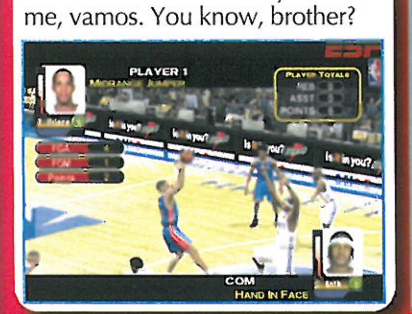
PS2

ESPN NBA 2K5

Con la potencia de un concurso de mates y la precisión de uno de tiples, la pepita baloncescística de ESPN regresa fiel a su cita invernal. Y con una portada mega funky –¿es Ben Wallace o el sobrino cachas de Hendrix?– que habla a las claras de su pizarra ideológica: mucha estopa mix y defensas aguerridas. Mo Malone se pondría las botas con tanta posibilidad de rebote ofensivo. Aunque no nos pongamos "catenaccios", porque el barnizado general se nota, y no sólo en los caretos de los jugadores, que parece que les han dado una manita de parafina y se han quedado de cera. Mejores gráficos y animaciones (curioso el meneo de la cabecita del menda de turno mientras sale la barra de sus estadísticas) dan paso a un catálogo de movimientos regido por el "Isomotion 2" con la palanquita derecha (¿a qué nos suena esto?) y con un bote de entrada a canasta con el triángulo. Sólo falta el botón mate/bandeja para ser clon perfecto de quien ya sabemos. Eso sí, el carácter periodístico del juego está bien garantizado gracias a un previo antes del partido en el que podremos comparar "face to face" a cada pareja de cracks, entre otras repeticiones y resúmenes curiosetes. Lástima que los equipos no estén actualizados (Vince aún es Air Canada y Outlaw le hace el trabajo sucio a Gasol), pero al menos tenemos unos coquetos bobble-heads desbloqueables, hala. En cuanto al modo 24/7, el estilo y la mecánica siguen como siempre, aunque los menús están mejor organizados y jugar en unos altos hornos o en el callejón de Don Gato puede motivar en un momento dado. Mucha "attitude" y showtime, vamos. You know, brother?







Con el "Isomotion 2" tenemos la posibilidad de hacer movimientos estratosféricos.

La calle es tuya

Con el «2K4» ya nos empezábamos a oler el percal, pero es aquí cuando la cosa se pone fina: y es que el modo street es uno de los más divertidos del juego y, por extensión, de sus colegas "monotemáticos". Nuevos mates ferolíticos (ese tomahawk remontando la línea de fondo), fintas y movimientos personalizados (pilla a Isiah Thomas o Maravich y flipa), rapidez endiablada y escenario molones (tremenda la pista egipcia) nos hacen volver una y otra vez a esta opción tan jugona. Playground forever.

Valoración

Gráficos: 5/6

Jugabilidad: 4/6

Sonido/FX: 3/6

Originalidad: 3/6

Ficha Técnica

Compañía
Take2

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.espnvideogames.com/nba2k5

LO RETRO MOLA

¡YA A LA VENTA!

20 JUEGOS EN 1 SOLO DISCO

Disfruta de los Sonic originales con este trepidante arcade de acción. Un compendio de los 20 mejores juegos clásicos que no te puede faltar y entre los que puedes encontrar:

- **7 juegos de la Megadrive.**
- **6 juegos Sega Game Gear.**
- **7 juegos de la Megadrive para desbloquear.**

¡Además encontrarás un exclusivo recordatorio especial Sonic que incluye cómics, ilustraciones y películas!

"Sonic es uno de los personajes más divertidos que ha dado el mundo del entretenimiento digital."

THE GAME MAG







www.pegi.info



















PlayStation 2

CREATED BY

SONIC TEAM

www.sega.es



PS2

CAPCOM FIGHTING JAM



¡Llega el encuentro definitivo de estrellas de la lucha! Con «Capcom Fighting Jam», los personajes más populares del universo Capcom se dan cita para dirimir sus diferencias. La pandilla «Street Fighter» en sus diversas encarnaciones, los "hijos de la noche" de «Darkstalkers» y los guerreros míticos de «Red Earth» (título desconocido donde los haya) ofrecen una amplia variedad donde escoger, y de hecho cada equipo tiene sus propias características especiales. Esto dota a los combates de un cierto grado de profundidad, ya que escoger a los personajes de uno u otro equipo influye decisivamente en tu estrategia. Y es una suerte, porque lo que son las opciones y los modos de juego, este título viene con lo puesto. La novedad más destacable es que, en vez de seleccionar a un único luchador, dispones de un acompañante, de modo que puedes elegir a cuál utilizar en cada ronda. No es algo tan elaborado como el sistema "tag" de otros títulos, donde puedes cambiar de personaje en mitad de la pelea, pero tampoco hace daño tener alternativas. Por ejemplo, si te enfrentas a un oponente con buenas técnicas a distancia, en la segunda ronda puedes escoger a tu personaje alternativo, que quizá sea más apropiado para contrarrestar ese tipo de tácticas. Técnicamente no se puede decir que sea la repanocha, porque se limita a reciclar los gráficos 2D de títulos anteriores, y de hecho hay algunos problemas de colisión (¡el dinosaurio es demasiado grande!). Los fondos, eso sí, son originales y creados expresamente para este juego, así que en eso hemos salido ganando, que no es poco. Con todo, los fans de la lucha seguro que se lo pasan bien enfrentando a sus personajes favoritos.

Escoge a tu gente

▶ Los equipos del juego están razonablemente bien equilibrados, aunque inevitablemente, cada cual tendrá su favorito. El nuestro es el de «Darkstalkers», que permite acumular tres barras de "súper" y combinar golpes fácilmente. Los luchadores de «Street Fighter 3» son los más versátiles, ya pueden potenciar sus ataques e interceptar golpes. Si lo que quieres es algo sencillo, pero poderoso, prueba con «Street Fighter 2». El equipo «Alpha» es recomendable para expertos, con sus bloqueos aéreos, y el de «Red Earth» es todo un desafío de dominar.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

enero
Lucha

anzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 13 años

Cibercontacto
www.capcom.com

...ación

G...ficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

A FONDO A FONDO A FO


SCORE
60100
SCORE
393
COMBO + 2
LEGEND OF
KAY
¡YA DISPONIBLE PARA TU PS2!
Solo hay un camino y es el camino de la espada.
Libera a tu pueblo de la tiranía de los Gorilas y de las apestosas Ratas y... conviértete en una leyenda.
PlayStation 2
LEGEND OF
KAY
12+
JoWooD
12+
www.pegi.info
www.legendofkay.com
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis-iberica.com
JoWooD
Productions
NEON
STUDIOS

PS2

LEGEND OF KAY



Que no se desvíe la mirada de tigre, que en cualquier sitio salta la liebre.
No, no nos referimos a un nuevo juego de la saga «Rocky» (ni siquiera a ese reality show de Sly Stallone sobre aspirantes a rompedientes; pedazo de simulador que saldría de ahí), sino a los gatazos propiamente dichos. Una raza de lindos mininos hipermusculados que, tras dejar la Xbox como una patena gracias al cuadrimensional Blinx, ahora se dan un garbeo por la "negra" de Sony gracias al domador JoWood, que de vez en cuando nos da alguna alegría ludópata. Y es que la cosa promete, sobre todo viendo el estrafalario argumento: resulta que estamos en el mar de China, en la legendaria isla de Yenching, donde durante generaciones han habitado en concordia y armonía conejos, ratas, pandas y felinos. Hasta que llega el gorilero emperador Shun y pone patas arriba a tan idílica arca de Noé. Por suerte, el felino más lince de todos está al quite para darle jarabe de garras a los macacos. Eso sí, ojo que hay más de una treintena de enemigos desperdigados por los innumerables niveles y pasadizos. Porque, por si no lo habías notado, estamos ante un plataformas en toda regla, con su poquito de puzzle (algunos, más enrevesados que un rizo de Bisbal) y su mucho de combate, como detallamos en el despiece anexo. Como mandan los cánones del género, «Legend of Kay» triunfa en dos frentes claves: su exquisita e inagotable movilidad y agilidad del bicho y un entramado gráfico de campanillas, con un colorido y un toque cartoon envidiable (a rato, parece que va a asomar Bugs Bunny y todo). Y nada de echar de menos más armamento: con las garras aceradas, el martillazo pilón y la espada china justiciera este minino hace maravillas. Miau, qué fiera.

Te esperan mucha acción y todos los ingredientes de un típico plataformas.

Los mil y un arañazos

Ni el Tom Jaa ese soñaría con unas actitudes marciales como las que gasta el bueno de Kay. Si alguien lo duda, que pruebe a rematar los setenta y cinco movimientos atacantes del felino, en una coreografía fina y aérea simplemente apabullante. Aunque el tutorial del principio sea algo tortuga, cuando empecemos a familiarizarnos con los dobles saltos, los tirabuzones locuelos y las piruetas contra la pared entraremos en otra dimensión repartidora. Y para tener al enemigo a tiro, pulsa triángulo y verás gracias al zoom cómo impactan los combos encadenados en su jeta simiesca. Una gozada.

Ficha Técnica

Compañía
Nobilis
Género
Plataformas
Lanzamiento
Febrero
Dirigido a ...
+ 12 años
Cibercontacto
www.legendofkay.com

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

A FONDO A FONDO

PHANTOM BRAVE

PS2

Esto sí que es un fantasma, y no los del Windsor.

Porque la bravura y el señorío de este juego quedan bien demostrados al constatar su pedigrí, ya que sigue los pasos de nada menos que «Disgaea» y «La Pucelle», dos pedazos de RPG para la «negra» de Sony como ya quedan pocos, y no nos quedamos cortos. En esta ocasión, la acción se centra en la huerfanita treceañera Marona, que vive en la Isla Fantasma solamente en compañía de sus espíritus, sobre todo uno: Ash, un espadachín que se fue al otro barrio acompañado de los papás de la niña. Con una premisa así, el mal rollo rebozado en magia amangada está más que servido. Gracias a una mecánica de juego basada en el combate libre sin la esclavitud de los turnos y las parrillas –que pone a «Final Fantasy» en paños menores, según más de uno–, seguiremos a nuestra pequeña gran heroína a lo largo de una veintena de episodios centelleantes y con mucha purpurina encantada. Con unos gráficos esplendorosos que asisten a las escenas guerreras con la suavidad de un pase de De la Peña, podremos darle jarabe de lanza y varita mágica a los innumerables soldados y brujos que se nos cruzarán en el camino. Todo, convenientemente regado por los cuatrocientos hechizos y armas disponibles (tranquilos, los tutoriales para pillarles el truco son de lo más útiles y pacientes) y una trama bien perfilada, dentro de las limitaciones del género, que garantizan cerca de cien horas de espectáculo puro y duro. Encima, si enchufamos la versión original en japonés, ni te cuento la cara de samurai que se queda. Marchando una ración de leña fantasmagórica.



UP&DOWN

▲ Fantásticos gráficos y un inspirado sistema de ataque de lo más molón.

▼ A veces resulta algo farragoso y embarullado. Pocos modos de juego.

Compañía: Virgin | Género: Rol | Lanzamiento: Febrero | + 12 años

BLOOD WILL TELL

Parece que Osamu Tezuka se está poniendo de moda.

Y es que si el mes pasado analizábamos al fabuloso «Astroboy: Omega Factor» de GBA, ahora le toca el turno a «Blood Will Tell», un estupendo juego de acción de PS2 que también se basa en una de sus obras. El protagonista es un samurai llamado Hyakkimaru al que los demonios le robaron las partes de su cuerpo cuando era niño, así que ahora les da caza para recuperarlas. Durante la misión te acompaña un ladrón al que puedes dar instrucciones, y hay un punto del juego en el que incluso puedes controlarlo directamente como personaje jugable. A medida que Hayakkimaru recupera las partes de su cuerpo (mediante emocionantes enfrentamientos contra jefes finales), sus atributos mejoran e incluso gana nuevas habilidades. El juego no es lineal, así que parte de la diversión consiste en encontrar las ubicaciones de todos los demonios. A medida que avanzas, tus ataques se hacen más poderosos y los enemigos más variados, lo cual, sumado a una fenomenal línea argumental, te motiva a seguir adelante. Dado que su cuerpo es prostético, Hyakkimaru cuenta con algunas armas especiales, como un cañón instalado en la rodilla, aunque la mayor parte del combate se hace a espadazos. Si te dedicas a explorar, puedes encontrar nuevas espadas que te otorgan diferentes facultades, además de otros objetos que te ayudan en tu búsqueda. Tiene su enjundia la cosa. Técnicamente no se trata de un juego particularmente sobresaliente, y la cámara te da algún o que otro quebradero de cabeza. Sin embargo, las virtudes de «Blood Will Tell» son muchas, y constituye un título de acción decididamente recomendable.



UP&DOWN

▲ Línea argumental muy original e interesante. Excelente desarrollo progresivo de la acción. Amplia variedad de enemigos.

▼ La cámara puede ser un poco problemática. Al principio puede parecer un poco repetitivo, aunque luego la cosa mejora.

Compañía: Atari | Género: Acción | Lanzamiento: Febrero | + 12 años

GRAN CONCURSO





16 JUEGOS PARA PS2



16 LLAVEROS



16 BOLAS DE NIEVE

6 CAMISETAS

NICKELODEON movies

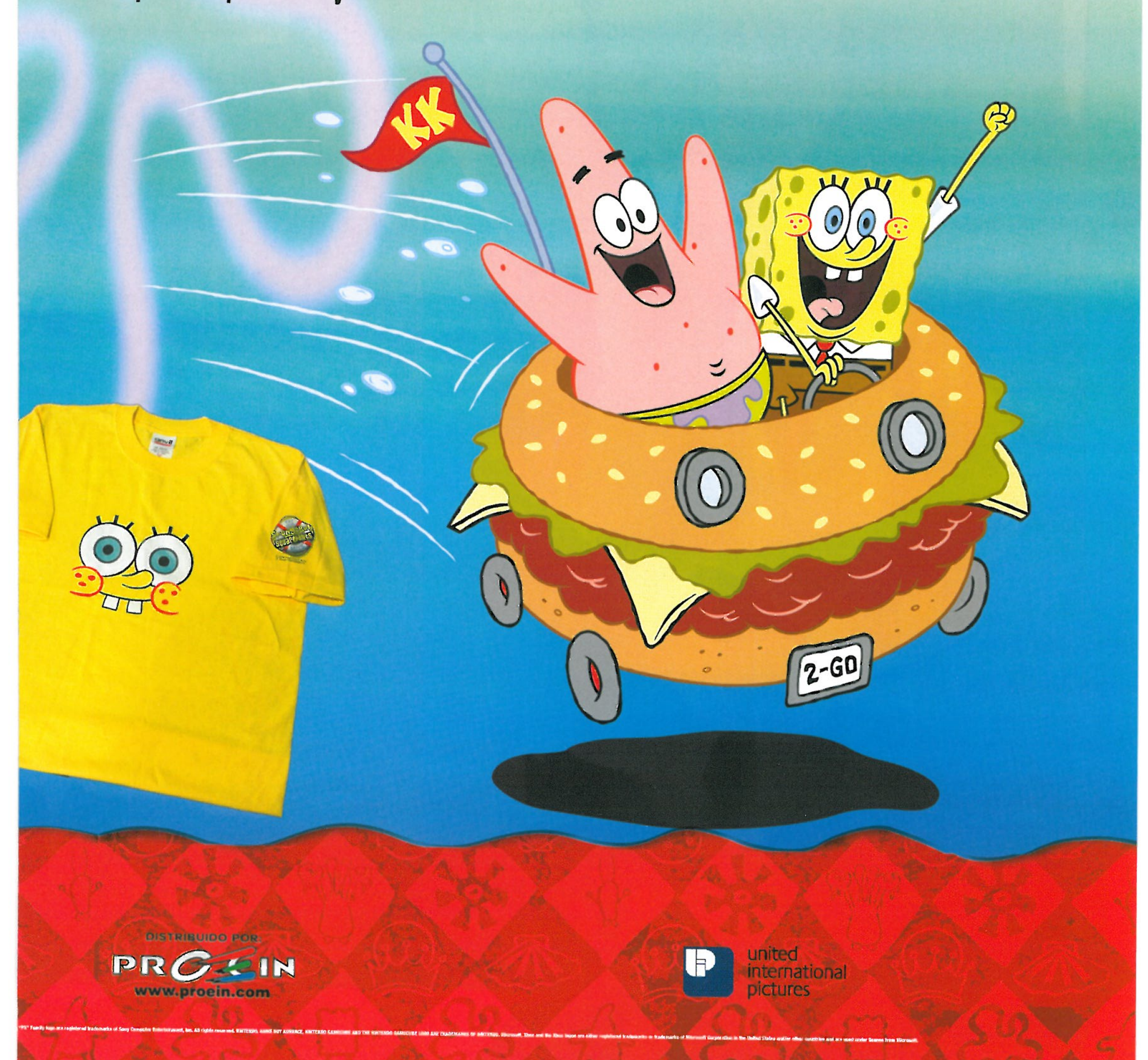
THQ

PlayStation.2

Si deseas participar en el Megasorteo que en éste número te proponemos, sólo tienes que enviar un SMS al 7210 con la palabra ESPONJA.

De entre todos los mensajes se sortearán 6 primeros premios consistentes en Juego, llavero, bola y camiseta y 10 segundos premios consistentes en juego, llavero y bola.

Promoción Válida hasta el 15 de Abril de 2005.
Coste del SMS = 0'90€ + IVA
Válido para cualquier marca y modelo de móvil.





TEXTOS: GABRIEL CARMONA

RESIDENT EVIL 4

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.capcom.com/re4/

Hay que saber comprar

El armamento disponible durante el juego es abundante, pero como el espacio es limitado, inevitablemente tienes que escoger cuales serán las armas que llevarás contigo (por ejemplo, las granadas son muy efectivas, pero ocupan bastante espacio). Además de comprar armas, también puedes mejorarlas, aunque entonces tendrás que decidir si aumentarás su potencia de fuego, velocidad de recarga, velocidad de disparo o capacidad de munición. Tu presupuesto es bastante ajustado, así que no puedes comprarte todas las mejoras que quieras.

El agente especial Leon Kennedy se presenta para el servicio con el mejor juego de acción que GameCube ha parido en toda su historia. Gráficos de alucine, tensión a tope y emocionantísimos combates marcan un nuevo estándar de terror.

Mucho ha tardado en llegar la cuarta parte de la legendaria serie «Resident Evil», pero aunque suene a topicazo, la espera ha valido la pena. El apartado gráfico es lo nunca visto (y puedes tomarte esa expresión en su sentido literal), la música y los efectos de sonido conspiran para crear un ambientazo de tensión que pone los pelos de punta, y la jugabilidad transcurre con la fluidez y dinamismo propias de un título de acción de primera clase.

Cuando los paletos atacan

Tal y como adelantábamos en nuestra preview, el juego transcurre en un austero pueblo de la campiña española, con su castillo y todo. Aunque esta vez no haya zombis, los pueblerinos que tratan de lincharte son mucho más siniestros de lo que te imaginas: se mueven de un modo extraño y muestran una tenacidad y resistencia sobrenaturales. Aquí hay más tomate del que parece, así que prepárate para algunas aterradoras revelaciones. Nos gustaría contarte más de los espantosos enemigos que vas a encontrarte, pero casi mejor que los descubras tú mismo. ¡El elemento sorpresa en este título es algo fundamental!

Acción a raudales

Lo que sí te podemos contar es el sistema de combate, que es excepcional. Un puntero luminoso te permite apuntar a la zona del cuerpo que desees, de modo que puedes disparar a la cabeza, las extremidades o el cuerpo. Los enemigos tienen un elaborado sistema de daños por localización y reaccionan de modo diferente según dónde encajen las balas. Por ejemplo, si se te echa encima una turba enloquecida, disparar a las piernas puede ser una forma efectiva de ralentizar su avance, y si logras disparar al cartucho de dinamita que sostiene uno de ellos, pues tu puntería se ve ampliamente recompensada. El sistema de control limitado (no puedes dar pasos laterales), lejos de perjudicar a la dinámica de juego, aumenta la sensación de tensión y peligro. ¡Pronto comprenderás que cuando los enemigos se acercan demasiado, no es el momento de andarse con filigranas! Gracias a un sistema de acciones contextuales, Leon puede saltar por las ventanas, derribar escaleras o dar brutales patadas a los enemigos sin complicaciones. De hecho, este sistema agiliza un montón la búsqueda de objetos e interacción con el entorno, porque te indican en pantalla cuando puedes recoger o examinar algo.

Aunque la acción es la gran protagonista, tampoco faltan los ocasionales puzzles, más que nada para tener un pequeño respiro entre los enfrentamientos. También cabe destacar que el nuevo sistema de compra y mejora de armas, así como el espacio limitado del inventario, te enfrentan a decisiones interesantes.

Así las cosas, «Resident Evil 4» ha resultado ser el mejor título de GameCube hasta la fecha, y tanto si te gustan los juegos de terror como si no, no deberías perderte esta maravilla.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	6/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	5/6

Secuencias de acción

▸ **La historia de se narra mediante ocasionales comunicaciones por radio y escenas intermedias que, en ocasiones, son interactivas. En vez de contemplarlas pasivamente, tienes que estar atento porque en cualquier momento puede aparecer en pantalla una combinación aleatoria de botones que debes pulsar a toda velocidad. ¡Si no estás rápido de reflejos, a Leon puede ocurrirle alguna desgracia imprevista! A veces te entran ganas de fallarlas a propósito. ¡Quieras que no, aunque aciaga, no deja de ser una secuencia extra!**

Guía de juego

Al principio del juego no hace falta que te preocupes demasiado por conservar la munición, porque es abundante y la encuentras por todas partes. Piensa que tu espacio es limitado, así que tampoco vas a poder conservar demasiada para más tarde. Cuando llegues a la parte del juego donde la munición escasea, tendrás que apañártelas para conservarla. Un buen truco es usar el cuchillo: cuando un enemigo haya caído al suelo (y no haya otro por allí cerca), en vez de rematarlo a tiros, corre hacia él y usa el cuchillo. Otro buen método es emplear las patadas. Aprovecha cuando un enemigo esté aturdido por un disparo para correr hacia él y asestarle una patada. ¡Pero tienes que ser rápido, porque si se recupera, se te echará encima!

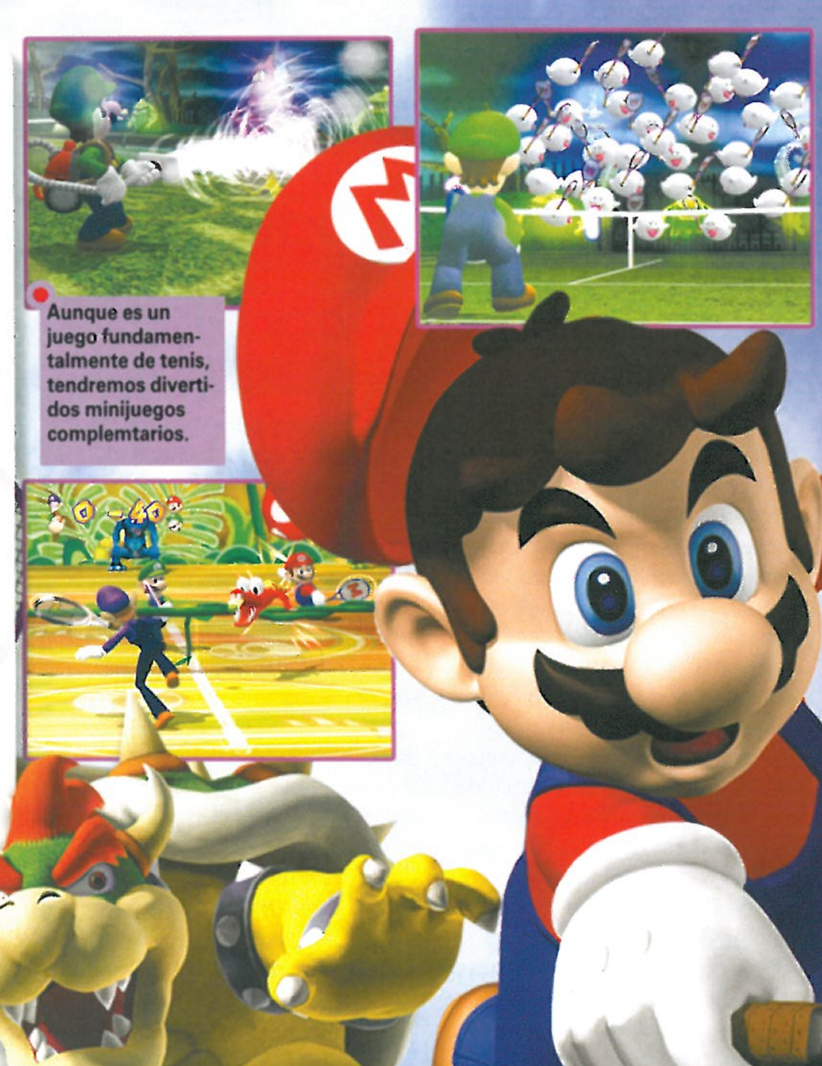
Cuando vayas acompañado por Ashley, normalmente querrás dejarla atrás cuando vayas a meterte en algún fregado de importancia. A veces se puede llevar algún porrazo imprevisto que iba dirigido contra ti, y realmente es mejor que conserves tus objetos curativos para ti. Sin embargo, también puedes usarla como cebo. Algunos enemigos ansiosos se precipitarán hacia ella, y así tendrás un respiro. Tan solo asegúrate de abatirlos antes de que lleguen a una salida. ¡Nunca la dejes muy lejos de ti, porque se la pueden llevar sin que te des cuenta!

En cuanto a las armas, lleva siempre contigo una escopeta y un rifle de precisión. Usa la escopeta cuando los enemigos te abrumen y el rifle cuando estén muy lejos. Te ahorrarás muchos problemas.

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

MARIO POWER TENNIS

Prepárate para descubrir el apasionante mundo del tenis con la pandilla de Nintendo! Y es que cuando un juego tiene a Mario y a sus amigos por protagonistas, prácticamente viene a ser como un sello de calidad. El caso de «Mario Power Tennis» es un buen ejemplo de ello, ya que presenta unos estupendos gráficos y una jugabilidad sencilla, pero a la vez profunda, que es accesible para todos. Los jugadores casuales pueden dedicarse a corretear por la pista y a dar raquetazos sin preocuparse de nada más (y se lo pasarán bomba), pero los veteranos pueden depurar su técnica influenciando la dirección de la pelota con el Stick de Control y aumentando la potencia del tiro con dobles pulsaciones. Como en «Mario Golf», según las combinaciones de los botones A y B, puedes imprimir efectos especiales a la pelota. De vez en cuando, cuando viene una pelota alta y lenta, puedes contactar un potente remate pulsando los dos a la vez, lo cual viene indicado con una estrella sobre la cancha. Pero eso no es todo, los disparos son diferentes según diversos factores de movimiento y posición, y encima cada jugador tiene características únicas que afectan al juego. En resumen, que con tanto colorín y personaje disparatado, uno podría pensarse que «Mario Power Tennis» es un juego para niños, pero qué va: ¡es un título de tenis completísimo capaz de satisfacer a los más exigentes! Las canchas de fantasía proporcionan una excelente variedad, hay abundantes minijuegos (¡la mayoría de los cuales también pueden jugarse con cuatro jugadores!) y opciones por un tubo. No hay duda, ¡es el juego de tenis definitivo para GameCube!



Aunque es un juego fundamentalmente de tenis, tendremos divertidos minijuegos complemtarios.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

Supertiros demoledores

Cuando se cargan de energía, los jugadores disponen de dos tiros especiales, uno defensivo y otro ofensivo. El defensivo sirve para alcanzar pelotas imposibles, y los ofensivos lanzan unos disparos demoledores que son muy difíciles de devolver. Cada supertiro es diferente según el jugador que lleves, y se acompaña de una espectacular secuencia animada. ¡Con cuatro jugadores a la vez, puede ser un auténtico caos! Por fortuna, si son demasiado para ti, también puedes desactivarlos y jugar partidos menos moviditos.



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■□

XBOX

DEAD OR ALIVE



Todos los luchadores tienen gran repertorio de combos.

Las famosas chicas «DOA» no sólo son bonitas, también temibles contrincantes.

Ficha Técnica

Compañía
Tecmo

Género
Lucha

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-ES/deadoraliveultimate

La franquicia del género de la lucha con más reputación en Xbox recupera un título del pasado y nos dice como será en el futuro. ¡Prepárate a fondo!

Team Ninja se ha ganado el respeto de todos los occidentales que pensaban que los desarrollos japoneses tenían poco que decir en el mercado de una consola cuyo público está lejos de la cultura nipona. «Dead or Alive 3», «Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball» y «Ninja Gaiden» lo han demostrado sobradamente. «Dead or Alive Ultimate» eleva el nivel hasta un punto nunca antes alcanzado en el género de la lucha en Xbox. Dos Dvds van a ser los culpables de que muchos pasen semanas y semanas delante de la Xbox. ¿Motivos? Muchos. El primero, que Itagaki ha conseguido recopilar la esencia de los clásicos juegos de lucha y lo ha adaptado al nuevo control con sobrada suficiencia. El segundo, que el nuevo juego alcanza un punto en la lucha 3D que sólo los «Tekken» y «Soul Calibur» en ciertos momentos de grandeza han podido alcanzar. El tercero, que los personajes dejarán a más de uno con la boca abierta por su espectacularidad... y redondez. El cuarto, el juego online llega a un nivel que nunca antes se había alcanzado. La ausencia de lag lo hace imprescindible. Más aún si disfrutaste con las anteriores sagas de «Dead or Alive». Para los más frikis, lo más atractivo puede que sea el regalo del primer DVD en el que se incluye el «DOA 1» original, con todas sus virtudes y todos sus defectos (movimientos algo bruscos). Pero si además tenemos en

Sólo faltan las localizaciones

▶ Modos Xbox Live: "El ganador permanece" (rey de la pista para ir ascendiendo en las clasificaciones de Xbox Live), "El perdedor se queda" (posibilidad a los más "paquetes" para desfogarse e ir cogiendo algo de soltura... si pierdes juegas y si ganas, descansas), "Torneo" (hasta 8 jugadores) y "Kumite" (la opción para quien no quiera dejar de luchar ni un solo momento...). Modos online y offline: "Por equipos" (hasta 4 en una consola), "Tag" (turnándonos) y "Supervivencia" (una pelea tras otra hasta que caigamos). Por último, los clásicos offline: "Historia", "Time Attack" y "Versus". ¡La repanocha!.

ULTIMATE

cuenta que hasta este juego se podrá jugar online sólo pode

Renovarse o morir

Si existe un motivo fuera de lo meramente lúdico para que «Dead or Alive Ultimate» se coloque entre los preferidos del público masculino, es por la gran cantidad de curvas (y no estamos ante un juego de coches) que tendremos delante. Las chicas «DOA» ya se han convertido en las más deseadas del universo de los videojuegos. Y con ellas viene todo su atuendo y vestuario. En esta edición no sólo se han mejorado los vestuarios que ya venían en los juegos antiguos, sino que se han introducido grandes novedades. Entre ellas los bikinis de los que ya disfrutamos en «DOAX Beach Volleyball». Pero no son los únicos alicientes, aunque para disfrutarlos tendremos que terminar el juego en sus diversas modalidades y niveles.
Nos ponen a comparar aquel «DOA Ultimate» de la Sega Saturn con lo último de lo último y nos damos cuenta de que el salto de calidad es increíble. El aspecto gráfico ha evolucionado incluso desde el calentito «DOAX» a este «DOA Ultimate». La iluminación está mejor definida y la redondez de las superficies es superior. La mayor evolución viene del lado de la física de los elementos: tejidos, objetos, o movimientos de los luchadores al caer... Todo en pos de unos combates vibrantes en todos los sentidos, que nos llevará a machacar los botones con estimulante frenesí.





Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Por poner un pero...

Como los jugadores de videojuegos somos superexigentes por naturaleza , «DOA Ultimate» tiene también algo que objetar, la lucha no ha evolucionado mucho. Es cierto que ahora hay más elementos en el escenario con los que podremos contar a la hora de combatir, pero no existen armas propiamente dichas como en otros títulos («Mortal Kombat», «Soul Calibur», «Tao Feng»...). Además, los movimientos son muy similares a los del último «DOA 3» y esto simplifica demasiado la curva de aprendizaje para los expertos en el género. No siempre lo más bonito es lo mejor... a veces, un poco de innovación en la mecánica hace crecer exponencialmente a un juego.

Guía de juego

El principal consejo para los novatos en los juegos de lucha es que prueben el juego a fondo y que se decidan por alguno de los personajes como su preferido. Una vez que se tenga un personaje en la cabeza será mucho más sencillo aprender todos sus movimientos.



Los escenarios donde se desarrollan los combates son sencillamente espectaculares, desde rings ultrafuturistas a lugares paradisíacos como una soleada isla.

Lo bueno de los juegos de lucha es que cada personaje tiene sus estilos de combate bien diferenciados y aunque la Y sea puñetazo y la B patada en todos los personajes, no tiene nada que ver cómo realizar un buen combate con uno u otro.
A partir de ahí tendremos que aprender a protegernos. Casi tan importante como golpear es resistir los golpes de los otros.
El resto es mucha memoria y muchos reflejos. Ver el momento en el que nuestro adversario está más despistado y desprotegido para "calzarle" alguno de los ataques más potentes con que cuente nuestro luchador o luchadora.
Para conocer cuáles son los diferentes golpes y combinaciones de golpes que podremos realizar con cada personaje, lo único que debemos hacer es presionar Start una vez estemos en combate y seleccionar la Lista de Comandos en el menú. Ahí aparecerán todos los golpes y la forma de realizarlos, donde K significa patada y P puñetazo. Are you ready?



XBOX

ODDWORLD STRANGER'S WRATH

Muchas cosas en el universo de «Oddworld» han cambiado en este último título. Para empezar, el género. En los anteriores títulos, «Oddworld» respondía a la fórmula de plataformas con muchos puzzles para resolver. En esta última creación, nos encontramos ante un híbrido que hemos visto pocas veces antes y, sin ninguna duda, nunca con tanto acierto. A la acción en tercera persona clásica se ha unido un shooter en primera persona y cualquiera de las dos vistas se puede jugar a lo largo del 95% del juego, ya que en algunas escasísimas ocasiones nos veremos perjudicados por una serie de cámaras fijas. Si a estos dos géneros le restamos un poco de puzzles y les añadimos mucha más acción y enemigos por todas partes nos encontramos con un juego trepidante de acción en primera o tercera persona a gusto del consumidor y con una peculiaridad: armamento vivo. Cuando hablamos de armamento o munición viva nos referimos a que los proyectiles que disparamos son seres vivos con peculiaridades: desde una ardilla que persigue y mordisquea al oponente a una araña que lo atrapa con sus redes de tela de araña o unas magníficas bolas de pelo y buena dentadura que atraparán al enemigo y no le dejarán en pie. Además la munición la podremos emplear para completar algunos de los puzzles como crear trampas o activar palancas, crear cortocircuitos o hacer saltar por los aires unos explosivos. Un género inédito y un entorno gráfico impresionante completan el mejor juego de acción, shooter y plataformas de lo que llevamos de 2005.

Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a
+ 12 años

Cibercontacto
www.eagames.com/official/oddworld/strangerswrath/us/

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

Cazarrecompensas

El personaje al que caracterizamos está dentro de la línea de «Oddworld». Una mezcla de diferentes animales con una dinámica impresionante y con una serie de rasgos de enrome carisma. Su nombre es Stranger y es un cazarrecompensas al estilo de las películas del oeste de Clint Easwood en los años 70. El potente motor gráfico hace que sus movimientos tengan una gran credibilidad y que nos enamoremos pronto de sus acciones. El resto de personajes, munición incluida, siguen la misma línea de gran vivacidad y autonomía que hacen pensar en los mundos de «Oddworld» como mundos perfectamente reales. Impresiona.

DUEL MASTERS KAIJUDO SHOWDOWN



¡Esos duelistas incombustibles! Haga calor, nieve o truene, Shobu, Kokujo y Hakuo no cejan en su empeño de repartir leña milenaria y hechizada que da gusto.

Y con más estilo explosivo y espectacular que nunca, sobre todo en su territorio portátil de la GBA. En este caso, la ferocidad de las criaturitas se multiplica por varios enteros gracias a la intimidación, un factor que es este título se pone más de relevancia gracias a las posibilidades de combate y farol disponibles. Por lo demás, como siempre, más y mejor. Cerca de trescientas cartas serán las que barajemos con frenesí de tahúr para que los duelos sean más fratricidas y chispeantes que nunca. Por supuesto, también podremos entablar batallas cara a cara mediante el cable de la GBA, una de las opciones más celebradas de la franquicia. Quizá en esta nueva entrega la tajada puzzle está mejor ingeniada, con unos misterios por resolver y unos ítems por rebuscar bastante elaborados. Pero, no nos engañemos, donde realmente se parte la pana es en la corrala de los ataques. Y en este nuevo capítulo del culebrón son sencillamente estupendos, rememorando el espíritu original de las primeras entregas de la serie, más directos e intuitivos. Nuevas armas y hechizos y un pulimentado gráfico que da gloria verlo (eso, por no contar las graciosas animaciones de los contendientes, con ese look y actitud tan macarrilla y entrañable) le ponen otro ladrillito dorado a una franquicia de lo más prolífica. ¿Quizá demasiado? Aunque si el listón sigue tan alto, que no pare el "tomate", cuate.

Tienes a disposición más de trescientas cartas de feroces criaturas.

Sin aliento

Según fuentes y foros bien regados, algunos de los fans más fanáticos de la franquicia se sienten algo sobrepasados por la avalancha «Duel Masters», sobre todo cuando aún está reciente el fantástico «Sempai Legends». Al menos, este nuevo episodio nos devuelve lo mejor de la saga primitiva, desde los tutoriales a las reglas de combate, que últimamente se habían despistado un poco. Y si el resultado es más cool que nunca, ¿para qué quejarse?

Compañía
Atari

Género
Estrategia/Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.atari.com

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■□□□□

Originalidad ■■■□□□

2 Games in 1

GAME BOY ADVANCE

2 Games in 1

Lizzie McGuire + Disney Princesas

2 Games in 1

Disney Hermano Oso + Disney El Rey Leon

2 Games in 1

Disney/Pixar Monsters, Inc. + Disney/Pixar Finding Nemo

3+ www.pegi.info

LICENSED BY Nintendo

THQ

Dos juegos en un solo cartucho

49,90 €

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64



ROBOTS

Está clarinete: seguimos a toda mecha y que no se extinga la llama. Aunque esta vez no se trata de ampliar la brillante y hermosa ferretería de los «Halo 2», «MechAssault 2» o «Nanobreaker», sino de un guateque robótico más burbujeante y no tan destroyer. Efectivamente, estamos ante la inevitable adaptación de uno de los hits animados del año: «Robots», largometraje pergeñado por los geniecillos de «Ice Age» y que, por supuesto, también goza de estruendoso volcado al mundillo multiconsolero. Y con la eficacia probada del tándem Fox/Vivendi, que tan buenos resultados suele dar. Así que la ensaladilla de puzzles plataformeros y combates enlatados está servida de la mano del héroe Rodney Copperbottom, ingeniero inventor que tendrá que peinar su "gadgetociudad" para frenar el avance del villano "mazingerzetaniano" de turno y evitar que sus compañeros de tuercas se conviertan en papel de aluminio para envolver bocatas. La mecánica del juego es fácilmente predecible: un buen puñado de escenarios futuristas y coloristas a través de los cuales nos cargaremos a los enemigos cual Robocops con pestañas postizas. Los ataques y movimientos no generan dificultad alguna, aunque son de lo más eficaces y horizontales. Los fans de la peli quedarán más que satisfechos, ya que todos los personajes son jugables y desbloqueables. Quizá se eche un poco en falta algo más de variedad genérica, pero viendo el batiburrillo de «Los increíbles», mejor "no meneario". Lo mejor es el apartado gráfico, los chascarrillos-cacharrillos y los mil y un power-ups de maquinitas que iremos descubriendo y acoplando a nuestras criaturas. Todo muy cool y niquelado. Lo dicho, un divertimento para grandes y pequeños que echará chispas de nuestra GBA.

Puzzles y combates son la chicha esencial de este simpático título.

Todo un paisanaje robótico se despliega ante tus ojos.

Partida doble

Dentro del despliegue megaconsolero de cuidado (las versiones PS2, Xbox y GC son un prodigio gráfico), «Robots» destaca poderosamente por ser uno de los primeros juegos que catan la pantalla bicéfala de la DS de Nintendo. Y la verdad es que tanto el diseño como la naturaleza del juego se adaptan como un tornillo engrasado al último prodigio portátil. Sobre todo gracias a la pantallita táctil, herramienta esencial para desplazarnos por la metrópolis cuajada de bobinas y piezas coreografiadas con salero. Eso es entrar con buen pie (aunque sea pierna mecánica) en el mercado.



Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Aventura

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://es.vugames-europe.com

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

THE EVIL MIRROR



Ojo con Hugo, que no tiene ni medio pelo de tarugo. Perdón por el tontaina pareado, pero viendo la naturaleza bucólica y floreada que se gasta el muchacho, a cualquiera se le hace la pluma golosina y se vuelve Garcilaso por un día. Al grano y menos rollos, que estamos en territorio GBA. Nuestro simpático personajillo nunca ha estado más orgulloso de su carnet de familia numerosa que ahora, ya que ha sido raptado por la malvada bruja Scylla y su compinche Don Croco y sólo tiene una posibilidad de rescate: ser salvado por sus tres cachorros: Trollerit, Trollerat y Trollerut. Así, podremos asumir el control de cada uno de los hijos de Hugo, teniendo en cuenta que cada mozo tiene sus habilidades. Esto es, Trollenut es un fiera con los saltos mortales mientras que a Trollerat no le gana nadie en el manejo de las catapultas de nieve. Hasta sesenta niveles muy plataformeros y sencillitos al principio (para no desanimar) tendremos que cruzar y explorar para salvar al troll Hugo y encontrar los tres trozos de espejo mágico en el que ha sido encerrado, igualito a los malos de «Superman». También serán tres los mundos por los que corretear, subir y bajar con los dicharacheros movimientos dentro de la mejor tradición del género. Con tres niveles de dificultad y un ingenioso "sistema monstruoso" para tutear a los monstruitos con los que nos cruzaremos, el juego garantiza diversión y buen rollo durante unas cuantas horitas. Lo mejor, el colorido de los gráficos, propios casi de algún van Gogh. Y no es otro chiste malo, porque los fabricantes vienen derechitos de los Países Bajos. Pero con vista alta.

UP&DOWN

▲ Simpatía por los trolls (a pesar de David el Gnomo) y buenos movimientos dentro del luminoso entramado gráfico.

▼ Pocas opciones de juego y algo ñoño en algunos pasajes.

Compañía: Take2 | **Género:** Acción/Aventura | **Lanzamiento:** Febrero | +3 años

BOB ESPONJA

Pues sí, nos ha gustado la peli de «Bob Esponja», ¿qué pasa? Comprendemos, y compartimos, su estética ultra naif, asumimos su complejidad intelectual al nivel de la rueda de prensa de algún galáctico madridista y sospechamos su mensaje subterráneo de doble intencionalidad. Pero nos mola. Así que un juego, encima en GBA, basado en sus correrías y aventurillas tiene bastante ganado por parte de este humilde cronista, sensación que desde luego no comparten muchos jugones, a juzgar por los incendiarios foros de internet. Ni caso. Así que tenemos a nuestro pizpireto Bob –habitual de la GameBoy Color, por cierto; y esos juegos sí que eran flojitos, ¿eh?– y a su simplón amiguete Patricio pateándose cuales boy scouts la ciudad Shell para recuperar la corona de Neptuno y salvar al pobre Don Cangrejo. A través de media docena de escenarios anchotes (curioso el de Fondo Bikini, aunque algo rácano en detalles), guiaremos a nuestros héroes en remojo en los terriblemente irregulares niveles propuestos, asaltando a la rocambolesca fauna marina del lugar (atención al garito de las pompas de jabón) y beneficiándonos del sistema de actualización de combate y los numerosos power-ups y minijuegos (casi todos de carreras) disponibles. Quizá esto sea lo más burbujeante del título en su versión GBA, además de la cantidad de recompensas, bonus y lugares ocultos disponibles, así como el simpático«"Patty Wagon" con el que Bob y Patricio viajarán a lugares estrambóticos siempre con su sonrisa Profidén en los labios. Un juego facilito, coqueto y a veces pegadizo "pa los niños", como decía Gloria Fuertes.

UP&DOWN

▲ Las melodías animadas y los gráficos luminosos y simpaticones.

▼ La poca originalidad y exigencia en general. A ratos, encefalograma más plano que el tío de Napoleon Dynamite.



Compañía: THQ | **Género:** Plataformas | **Lanzamiento:** Febrero | + 3 años

TEST TEST TEST

TEXTOS: HAL

N-GAGE

X-MEN LEGENDS

Nuestro "Comando G" preferido sigue dando leña al bicho raro malo al grito común de "¡acción, mutantes!". Si hace nada esta alegre y legendaria muchachada ya le mojó la oreja a las consolas mayores, esta vez saltan a la arena de N-Gage con mucho garbo. La historia, más o menos, se mantiene, con esa damisela llamada Allison (alias Magma) acosada por los chicos malos de Magneto en plena Gran Manzana. En estas que acude al rescate Lobezno, que de paso indaga en las oscuras intenciones de los perseguidores y destapa una trama estratosférica que puede acabar de una vez por todas con las ovejas negras de la comuna mutante. Así, como si de mil y un episodios de un serial de los años 30 estilo «Flash Gordon», la trama se va desglosando y multiplicando, siempre al unísono de los innumerables niveles y escenarios urbanos prodigiosamente diseñados con que nos toparemos y cruzaremos. Muy al estilo de los arcades recreativos y camorristas tardo-ochenteros, vamos. El intríngulis es sencillo: al comienzo de cada fase podremos elegir a cuatro de entre toda la nómina mutante (muy potente y completita, eso sí). Controlando al líder del grupete –a los otros tres los lleva el CPU solito–, perpetraremos la masacre aventurera con toques RPG conversacionales. Desde luego, no es lo mismo el ataque especial "adamantino" y cuerpo a cuerpo de Lobezno que el combate a larga distancia de Cyclope, o incluso el caos sembrado de Tormenta. Y hablando de entropía, una pena que los enemigos (mayormente, humanos y robots, sólo de vez en cuando un mutante asoma) se pasen tan como Pedro por su casa por la minipantalla de la N-Gage, haciendo que algunas fases parezcan el camarote de los Marx. Y si enchufamos la Bluetooth ni te cuento. De todas formas, una más que respetable pieza de la saga, aunque sólo sea por su estupendo argumento y su acabado gráfico. A hacer mutis por el foro.

Orden y concierto

▸ Para meter en vereda la algo embarullada jugabilidad de «X-Men Legends», nada mejor que controlar casi de memorieta el completito control, intuitivo pero férreo. Por ejemplo, todos a formar con la tecla 2, con la 3 veremos el mapa de la fase (útil para descubrir ítems encubiertos en el mobiliario urbano), con la 4 seleccionamos el ataque especial, con el 7 lo realizamos, con el 5 el básico... ¿Que hace falta ser un Pitagorín? Tranquilo, el excelente tutorial pone las cosas más facilitas.

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■□□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.n-gage.com/es-ES/games

A FONDO A FONDO A FONDO



www.elcorteingles.es



PACK N-GAGE QD + FIFA 2005
+ BOLSA DE TRANSPORTE
+ 3 JUEGOS

179,90 €

LLÉVATE DOS PACKS POR

259,95 €

El pack incluye: Consola N -GAGE para que puedas jugar y hablar con tus amigos. Bolsa de transporte. Juegos (FIFA 2005 + TOMB RAIDER + SPLINTER CELL + TONY HAWK´S PRO SKATER).



BARBIE LA PRINCESA
Y LA COSTURERA



Promociones solo en El Corte Inglés





GAME CUBE + MARIO KART + 2 JUEGOS A ELEGIR

149,95 €

Promoción válida hasta fin de existencias.



GAME BOY ADVANCE SP* + 2 JUEGOS A ELEGIR



*Excepto packs especiales.
Promoción válida hasta fin de existencias.

Promociones solo en El Corte Inglés

El Corte Inglés

www.elcorteingles.es

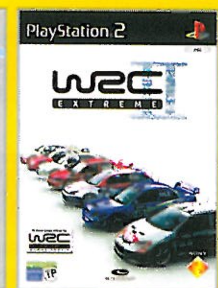
PROMOCIONES



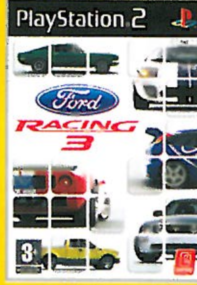




















PLAY STATION TWO BÁSICA + 2 JUEGOS A ELEGIR



Promoción válida hasta fin de existencias.





PACK XBOX FIFA 2005 FOOTBALL + 3 JUEGOS A ELEGIR

259,95 €

Promoción válida hasta fin de existencias.

Promociones sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Robototech Invasion (PS2)

Ve al menú de opciones y escoge extra. Introduce los códigos correspondientes al truco que deseas:

Matar de un disparo: DUSTYAYRES
Acceso a todos los niveles: RECLAMATION
Invencible: SUPERCYC
Lancer en multijugador: YLLWFLLW
Rand en multijugador: KIDGLOVES
Rook en multijugador: BLUEANGLS
Scott Bernard en multijugador: LTNTCMDR
Munición infinita: TRGRHPY

Mercenarios (XBOX)

Introduce estos códigos en la pantalla de facciones de tu PDA. Para que funcionen, tienes que haber recogido la cantidad correcta de tesoro nacional/planos.

Ganas 1.000.000 $: Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha
Desbloquear todos los objetos en la tienda: Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha.
Buford: Izquierda, Izquierda. Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo
Peng: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda
Jugar como As de Diamantes: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba
Jugar como piloto aliado: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo
Jugar como Han Solo: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba
Jugar como Indiana Jones: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo
Jugar como mafioso: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba
Jugar como élite NK: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba
Jugar como prisionero de guerra: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo
Reiniciar todas las facciones a neutral: Arriba Arriba Arriba Arriba Abajo Abajo Derecha Izquierda
Munición infinita: Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda
Salud infinita: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha



Club de fans





«El padrino»

No me extraña que te hayas quedado con la boca abierta. Ver como revive Marlon Brando en la piel de Don Vito Corleone es para quedarse a cuadros, porque es que lo clavan, a él y a toda su parentela, a "La familia" vamos. El proyecto de Electronic Arts promete tanto como la famosa peli de Francis Ford Coppola sobre los intríngulis de la mafia de Nueva York a finales de los años cuarenta. Aunque el juego aporta una historia original y de estructura no lineal, al estilo de GTA, el argumento transcurrirá paralela al film. Empezaremos encarnando a un matón de poca monta que se dedica a realizar "trabajitos", como extorsionar, robar vehículos o propinar palizas por encargo, para así ganar poco a poco el respeto y la atención de las más poderosas bandas mafiosas. El objetivo principal es pertenecer al clan Corleone, proceso largo en el tiempo para lo cual habrá de esmerarse en minijuegos que son auténticos desafíos delictivos. En general el realismo en el juego es total, tanto en las escenas de acción logradas con capturas de movimiento como en las expresiones faciales de los personajes. Además, algunos actores principales del film han prestado sus voces para el juego (incluido la de Marlon Brando, grabada antes de fallecer). Por supuesto el apartado técnico rayará al más alto nivel, con ambientación detallada al máximo y logrados escenarios. Gran número de vehículos y arsenal de la época, sombreros calados y una atmósfera de estar viviendo sobre la cuerda floja cada segundo nos sumergirá a fondo en el papel a la vuelta del verano. Y aquí que nadie respire, ¿capicci?

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galería

Como anticipo de la tercera entrega de «Devil May Cry», Pablo Moreno Collar (Madrid), 12 años, nos envía este bonito retrato de su protagonista, Dante, gracias al cual ya es suyo el videojuego «Goldeneye:Agente Corrupto».



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Shadow of Rome (PS2)
Como en una peli peplum de las de antes, así lo vivimos en la piel de Agrippa, todo un fenómeno sobre la arena del circo romano.

2 KOTOR 2 (Xbox)
Los RPG no suelen ser para todos los paladares, pero éste es puro delicatessen, ideal para iniciarse incluso desde el lado oscuro.

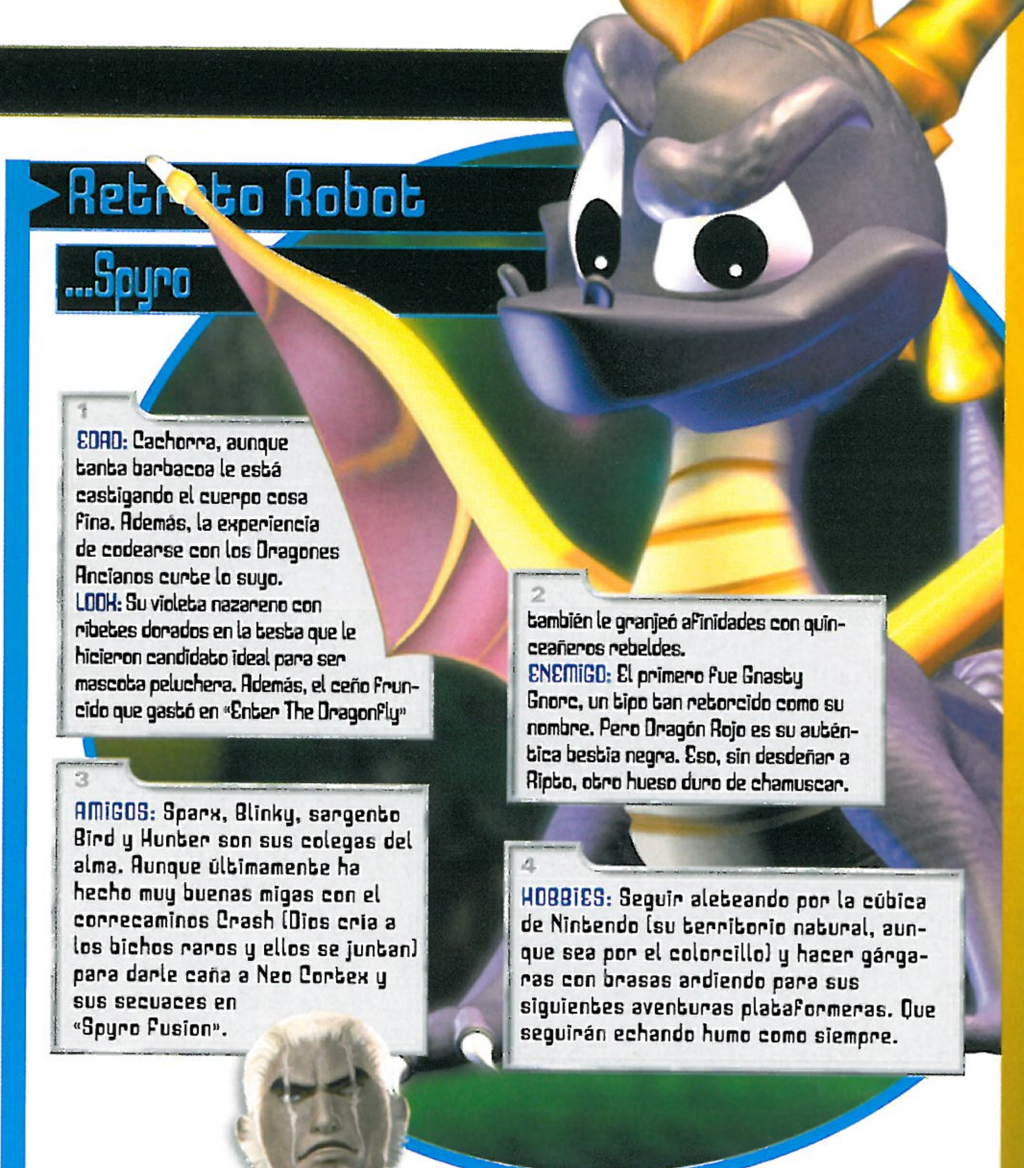
3 Donkey Kong Jungle Beat (GC)
Pensábamos que se trataba de aporrear los bongos sin ton ni son y nos hemos encontrado un divertidísimo plataformas con mucha marcha.

4 Ace Combat 5 (PS2)
Sentirse como un pájaro es una gozada, pero si encima "escupimos" metralla de grueso calibre en tremendos combates aéreos, la cosa es más que emocionante. Acción de altura.

5 KOF Maximum Impact (PS2)
De KOF nos ha gustado siempre su estilo de lucha bidimensional, pero ya se sabe, renovarse o morir. Y la verdad, las 3D le sientan de maravilla.

Retrato Robot

...Spyro



1

EDAD: Cachorro, aunque tanta barbacoa le está castigando el cuerpo cosa fina. Además, la experiencia de codearse con los Dragones Ancianos curte lo suyo.
LOOK: Su violeta nazareno con ribetes dorados en la testa que le hicieron candidato ideal para ser mascota peluchera. Además, el ceño fruncido que gastó en «Enter The Dragonfly»

2

también le granjeó afinidades con quinceañeros rebeldes.
ENEMIGO: El primero fue Gnasty Gnorc, un tipo tan retorcido como su nombre. Pero Dragón Rojo es su auténtica bestia negra. Eso, sin desdeñar a Ripto, otro hueso duro de chamuscar.

3

AMIGOS: Sparx, Blinky, sargento Bird y Hunter son sus colegas del alma. Aunque últimamente ha hecho muy buenas migas con el correcaminos Crash (Dios cría a los bichos raros y ellos se juntan) para darle caña a Neo Cortex y sus secuaces en «Spyro Fusion».

4

HOBBIES: Seguir aleteando por la cúbica de Nintendo (su territorio natural, aunque sea por el colorcillo) y hacer gárgaras con brasas ardiendo para sus siguientes aventuras plataformeras. Que seguirán echando humo como siempre.

Te lo dice Galibo ...

El problema soy yo

En todas las revistas decían que ‹Killzone› era el acabose, que si una maravilla, que si el mejor shooter para PS2... Y yo, mientras lo jugaba, me estaba aburriendo. No me lo podía creer. ¿No se supone que aquello era la repanocha? ¿Pues qué estaba pasando? Los enemigos me parecían tontos de remate, la acción repetitiva y las armas decepcionantes y carentes de potencia. Por no gustarme, ni siquiera me gustaban demasiado los gráficos. ¿Es posible que toda la prensa española al completo estuviese equivocada? Mi conclusión de todo aquello, mientras guardaba el disco en su estuche para no volverlo a sacar, es que en realidad el problema soy yo. Tanto jugar a ‹Halo› y ‹Halo 2› me ha desvirtuado el gusto y ya no soy capaz de disfrutar de los shooters como antes. Mi listón de exigencia ha subido. Hice la prueba con ‹Goldeneye: Rogue Agent›, y me pasaba más o menos lo mismo. No había pasión, se había perdido la magia. Ahora envidio a los usuarios que no tienen una Xbox porque, no habiendo jugado nunca a ‹Halo›, pueden seguir disfrutando tranquilamente de sus títulos de tiros en feliz ignorancia de lo que se están perdiendo. Yo, por desgracia, ya no me conformo con cualquier cosa.



Foro abierto

Se está anunciando The Punisher como un juego estupendo, pero que dará que hablar...¿Tan cañero es? Sebastián Magro (Alicante)

Que quieres que te diga, rotundamente sí. Eso de darle boleto a los criminales metiéndolos en una trituradora o un crematorio, no es precisamente algo que se aprende en la escuela. Sin duda, El Castigador es bastante salvaje y si no tenemos cumplidos los 18 años mejor es no acompañarle en su limpieza de calles. Y si tienes la edad adecuada, tómate las cosas con calma, respira hondo y piensa que sólo es un videojuego (no vaya a ser que nos salgan por peteneras).

La revista de consolas que más me gusta es la vuestra, y no me llaméis pelota. He leído otras , pero me quedo con Megaconsolas porque vais más al grano. Por cierto, me gustaría que hicierais un seguimiento especial a «Metal Gear Solid». Sergio Mingo Ruiz.Madrid

Gracias por preferirnos a nosotros, nuestra intención, cómo no, siempre es la misma:informaros y divertiros.Respecto a las andanzas de Snake, en este mismo número, tú mismo. En un estupendo análisis descubrimos todo lo que tienes que saber sobre ese pedazo de juego que es «MGS Snake Eater». ¡Que lo disfrutes!

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

TEXTOS: GALIBO

Animales a raudales

Los animalillos campan a sus anchas en el mundo del videojuego, retozan y corretean en feliz libertad. Ahora que los juegos más cañeros se han puesto tan de moda, conviene recordar que en esta industria tampoco nos faltan nuestros Bambis.

Uno de los títulos más esperados de la Nintendo DS es «Yoshi's Touch & Go», un plataformero protagonizado por el dinosaurio Yoshi y Baby Mario. El jugador tendrá que guiar a Yoshi dibujando senderos de nubes, saltando y disparando huevos a los enemigos, todo con el stylus.

El próximo título de la cámara EyeToy de PS2 se llamará «Monkeymania» y estará basado en la serie Ape Escape. El desarrollo será sobre un tablero de juego que dará paso a diversos minijuegos con los monos de protagonistas.

Tradicionalmente asociados a los temas infantiles y juveniles, los videojuegos que tienen a animales y mascotas como protagonistas siempre han tenido un peso importante. Es más, algunos de los personajes más populares del universo del videojuego son animalillos de lo más simpáticos. Ahí tenemos a Sonic, que es un puercoespín, o a Banjo, un oso que causó sensación en N64 con sus aventuras plataformeras y que ahora pilota en GBA. Yoshi, el sempiterno amigo de Mario, es un dinosaurio; próximamente nos deleitará con «Yoshi's Universal Gravitation». ¿Y qué decir de Donkey Kong? Una gorila que forma parte de la élite de Nintendo y que ha protagonizado títulos emblemáticos. Últimamente el bueno de Donkey anda como loco con sus «Jungle Beat», «Donkey Konga» y «King of Swing», así que ahora es más popular que nunca. Y bueno, qué decir del impacto de «Pokémon», que basa todo su éxito en una legión de animalillos de fantasía a los que entrenar.

La estela Disney

Quizá una de las principales impulsoras de los animales en el videojuego sea Disney, que por eso de dirigirse a un público menor de edad, les saca un partido bárbaro. En «Kingdom Hearts Chain of Memories» nos encontraremos a toda su pandilla más guerrera que nunca, y «Winnie de Pooh» y «Pato Bill» preparan nuevos títulos para distraer a los más pequeños.

Sin embargo, no todos los juegos de animalillos tienen que ser a la fuerza infantiles. «Animal Crossing» tiene todo un pueblo lleno de simpáticos animales y ha captado la atención de más de un adulto, mientras que la serie Worms (que ahora prepara «Worms 4: Mayhem») nos presenta a unos gusanos muy poco dados a la paz y la concordia. «Sly Raccoon» (en sus dos entregas) también tiene animales por protagonistas, y eso no le impide ser recomendable para niños y adultos por igual. «Star Fox 2» apunta también por esa línea. Pero quizá los juegos de animales más interesantes sean los que tratan de abordar la vida animal desde una perspectiva de simulador, en otras palabras, títulos que perderían su sentido si no tuviesen de protagonista a los animales. «Dog's Life» es el mejor ejemplo de esto, y propone una aventura muy diferente a las acostumbradas, metiéndonos en el papel de un perro con todas sus idiosincrasias. En esta línea, el título en preparación de Nintendo DS «Nintendogs» también promete dar un nuevo enfoque al tema, ya que nos permitirá convertirnos en expertos criadores y entrenadores de perritos, a los que podremos acariciar directamente con la pantalla táctil. Y es que parece que el tema de los animales se presta fácilmente a las ideas originales. Pues eso, que todos salimos ganando.

El juego «Pato Bill está basado en una popular serie de dibujos animados por ordenador. Narra las aventuras de Bill, un pato que tiene por amigo a un aligator llamado Aldo. ¡Resulta que los aligatores son enemigos naturales de los patos, así que es una pareja bien extraña!

Tras el éxito de «Kingdom Hearts», que reunía a los personajes de Disney con personajes de Square, ya se prepara secuelas en PS2 y GBA (bajo el título «Chain of memories»). En la versión de GBA está confirmada la presencia del osito Winnie, así como Donald, Goofy e incluso Mickey.





El zorro Fox McCloud y sus amigos ya se bajaron de sus aeronaves para protagonizar una aventura de acción, pero en su próximo juego, «Star Fox: Assault», se dará tanta importancia a los combates espaciales como a las misiones a pie. ¡No les va a faltar de na!



Aunque hayan dado el salto a la tercera dimensión, los gusanos de la serie Worm conservan su adictiva jugabilidad estratégica. En «Worms 4: Mayhem», los jugadores podrán incluso diseñarse sus propias armas exóticas y personalizar el aspecto de sus lombrices guerreras.

Polifonicos

www.nosolotonos.com

Llámanos!! Atención al cliente Tlf: 902 01 30 16 — Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Envía POL1 +espacio y el código de tu canción favorita al 7808

si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

TOP

80044 Rocky
85069 Antes muerta que sencilla
84094 Himno de riego
84446 Cara al sol
80056 Insomnia
80095 South Park
80217 Satisfaction
80642 Enjoy the silence
82113 Concierto de Aranjuez
82172 Barcelona
82935 Noches de bohemia
83188 Real Madrid
83228 Samba Adagio
83258 Sevilla F.C.
83808 Himno de España

novedades

85161 Perdoname
85163 No tengo vida
85164 Ay ay ay
85165 Jugarem a estimarnos
85166 Amor de colegio
85167 Punto y aparte
85168 Pa que retocen
85169 Dominicana
85170 Disco Samba
85171 I just wanna live
85172 The sound of San Francisco
85173 The weekend
85174 Sonido de Tren
85154 Quiero saber
85153 Dale don más duro
85152 Asesina
85146 Una tarde de sol
85149 Let me show you
85155 Tumble and fall
85156 Get right
85157 Hacerte olvidar
85159 Penny & Me
85160 Over and over

cine tv

84937 Kill Bill - Silbido
84067 El Exorcista
80017 Mision Imposible
84440 El señor de los anillos
84724 El bueno, el malo y el feo
83883 Fraggle Rock
84064 Darth Vader Marcha imperial
80082 La Pantera Rosa
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
84560 Curro Jimenez
80044 Rocky
84231 Bar coyote
83658 Star Wars
83834 La abeja maya
80498 El fantasma de la opera
84437 Shin Chan
84823 Harry Potter
80131 Buffy Cazavampiros
80023 Austin Powers
80074 El equipo A

cine tv

84692 Rasca y pica
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80091 20th Century Fox
80174 Expediente X
83687 This is halloween
80014 James Bond

disco tecno

80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85121 Bootsy bootsy boom
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84605 Shin chan dance
84973 Call on me
85046 Pump it up
84201 Voglio vederti danzare
81664 Children
84926 Despre tine
84572 Infected
85037 Flashdance
83228 Samba Adagio
83661 Axel F 2003
83786 Desenchantee
84860 Fly on the wings of love
80299 Celebration
80067 Belissima
84263 Traffic
84776 Stripped
84958 Magalenha
80046 Better off alone
84749 On the move
83580 Weekend
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
83675 Flight 673
85056 Just be
80041 Heaven
84787 Beso en la boca
80153 I Will Survive
80197 Sandstorm
83863 Fallin high
84893 Lethal industry

españolas

85069 Antes muerta que sencilla
85103 Baila morena
84826 Dale don dale
82652 Fiesta Pagana
84428 Asturias
84760 Obsesion
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
82935 Noches de bohemia
85085 Por que no ser amigos?
84920 Pastillas de freno
84993 Precisamente ahora
84642 Angel malherido
85033 Nada valgo sin tu amor
84919 Una foto en blanco y negro
84942 Con la luna llena
84904 Hablando en plata
85113 Dile
85031 No soy un Bastritboy
82247 Cannabis

españolas

84791 La rueca
83849 Molinos de viento
85148 Quiero ser tu sueño
84267 Buleria
82364 Chiquilla
82284 Color Esperanza
84216 La costa del silencio
82380 Dame Veneno
85150 La gata
85021 Al carajo
85145 Pobre diabla
85158 Volverte a ver
84918 Camina y ven
82886 Ni más, ni menos
85105 Es mi soledad
84981 La casa por el tejado
85136 Se lo que hicisteis
85072 Ahora quien
83796 La madre de Jose
84964 Escucha atento
84439 Para llenarme de ti
84426 Abre tu mente
84090 Tengo
85090 Tu no tienes alma

himnos

84446 Cara al sol
83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84494 La internacional
82190 Betis
84489 Els segadors
84362 Champions League
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84490 Asturias patria querida
84487 We are the champions
83477 Himno de Valencia
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
84855 Amunt Valencia

pop rock

84961 Lose my breath
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84976 American idiot
84779 Mariacaipirinha
84962 She will be loved
85064 Party for two
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
84252 Hey ya
80062 In The End
85030 My prerogative
83584 Bring me to life
80362 November Rain
84248 Losing my religion
80918 Holiday
84204 In the shadows

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferidad? Nosotros te podemos ayudar!! Envía POL1 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808

Fondos

Ejemplo: MMS22 (código imagen) 7808

Envía MMS22 +espacio y el código de tu foto favorita al 7808

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Top imágenes

35561 36024 37604 39922 39252 37030 39727

41272 38878 38879 36326 35567 35332

Y Muchos +

36170 37489 35937 37131 35492 36213 36497

36648 36329 39728 41922 41699 36927 36523

39923 38917 41545 36455 35819 36613 36264

41490 35427 35484 41038 35365 41697 39095

Motos y Coches

35204 35207 35208 35209 35211 35212

36236 36241 36245 36247 36248 36235

Sonibromas

Envía POL2 +espacio y el código de tu sonido favorito al 7808

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*

*solo para codigos numericos

Top Sonibromas Y Sonidos

77258 Coge el puto telefono cabron!
77287 Coge el telefono que esta sonando
77121 Es tu jefe no lo cojas
77178 Cuñaaaaao
77002 Grito de Tarzan
77143 Descuelga cobarde
77148 Te llama la guardia civil
77303 Cogelo que somos los colegas
77451 Soy yo el movil
boris Boris
77253 Soy el puto movil

Sonibromas

torrente Torrente
77123 Que alguien me coja!
77166 Doctor Maligno
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77196 Tienes un mensaje nuevo
pocholo Pocholo
risa Carcajada
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77176 Españoles Franco ha muerto
papuchi Papuchi
77281 Cogelo que es tu camello
77256 Uuu que es eto?
77116 R2D2
77194 Aqui llega torrente
77122 Hola, hay alguien?
77243 Del pita del
77254 Si sueno pues me coges...
77128 Vaa tia vaa
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77199 Pescao es mu rico
maldicion Maldicion
77450 Coge el telefonoooo
77177 Se me escucha o no?
77276 Estoy harta
77188 Arranca llevo manos libres!
77269 Chinita ven aqui
77274 Soy una amargá
aznar Aznar
77437 Cogelo de una puta vez
77222 Pedos y eruptos
77145 Soy el doctor Grijander
77257 Manolo cabeza webo
77275 Soy como la Pantoja
77201 Risa malvada 3
77319 Risa maligna

Sonibromas

77317 Riiiing riiiiiing
77454 Cogelo por dios!
77310 Aire
77165 Culos y tetas
77446 Son tus amigos pa joderte
77440 Churrupailla o ñogo ñogo?
dinio Dinio
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77289 Cogelo mister dj!
77278 Electricista
77325 Nos hacemos unas pajillas
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77271 Hablando aleman
77265 Looney tunes
77260 24 - Serie
77439 Te estas haciendo una manolilla?
77147 A tomar una copita
77442 Tienes una buena polla
77435 Osea te cojo el telefono
77263 Reloj Big Ben
77152 Ring ring con voz
77453 Coge el telefono que me da la risa
77266 Yabadabadoo
77252 Septimo de caballeria
77160 Himno Republicano
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77144 Al ataque
tamara Tamara
77419 Por dios trata de cogerlo
77320 Esta noche nos vamos de fiesta
77300 Cuñaaaaao
77288 Se me enamora el alma
77277 Llamada importantisima
77452 Po favó coge el telefono
77448 Coge el telefono!
77445 Te llama tu camello
77321 Borracha
77302 Cogelo que te estan llamando
77447 Jinglen ben

Sonidos

77018 Teléfono antiguo
77259 Esta sonando mi telefono
77007 Orgasmo
77048 Sirena de policia
77045 Harley Davidson
77119 Bebe gracioso
77223 Formula 1
77091 Risa de Thriller
77052 Erupto bruto

Sonidos

77117 Musica del No-do
77000 20th Century Fox
77063 Burro
raro Raro, raro, raro......
77068 Chimpace excitado
77058 Pedo
77217 Gatito
77105 Toque militar
77151 Imitando sonido movil
cristal Cristal que se rompe
77005 Sonido THX
77074 Gallo cacareando
77118 Tirando de la cadena del vater
77064 Caballo relinchando
77224 El bueno, el malo y el feo
77075 Gallo
77077 Gato enfadado
77006 Gemidos
77093 Lobo
77098 Perro gruñiendo y ladrando
77065 Caballo
77225 Tonos ritmicos
77010 Gemidos 2
77066 Cerdo
77078 Gato maullando
77096 Leon rugiendo
77115 Estoy a punto de correrme...
77079 Gato ronronea
77062 Buho
77059 Risa malvada
77009 Gemidos rapidos
77016 Codigo morse
77114 Vacas
77053 Estornudo
77047 Sirena de barco
77060 Risa tonta
77088 Jaguar
77038 Pistola 9 mm
77113 Rana
77099 Lobo 2
77094 Lobo triste
77221 Mosquito
77035 Cristal que se rompe
77011 Beso
77003 Good morning Vietnam
77076 Galope de caballo
77083 Vaca
77107 Louis Amstrong
77111 Lobo 4

Movil-Juegos

Envía JUEGOS74 +espacio y el código de tu juego favorito al 7494

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 96

Asphalt Urban GT — Cod.1321
Buffy Cazavampiros — Cod.1324
Duke Nukem — Cod.2052
Trivial Classic — Cod.1180
Dakar 2004 — Cod.1604
Baldurs Gate — Cod.1710
Surprise! Lenses — Cod.2232
Yeti Sports 1 — Cod.1575
DarXide EMP — Cod.1950
Prince of Persia — Cod.1301
Driv3r — Cod.1709
Pamela Anderson — Cod.1555

Y muchos más

1410 Tragacocos
1563 Solitaire
2231 Surprise! Jelly
1267 Strip Poker I
1272 Blocks
1011 Siberian Strike
1562 Port Royale 2
1013 Solitaire
1281 Prince of Persia LADT
1230 Ducati Extreme
1090 Real Football 2004
1505 Gem Jam
1542 Sex Bomb
1005 Prince of Persia
1018 Rayman 3
1088 XIII
2261 Girls Everywhere
1287 Diamond Giovanni
1350 Rubiks Builds
1320 Might and Magic
1263 Invaders
1552 BMW 1 Challenge
1270 Strip Poker II
1554 Expediente X
2100 Mosquitos
1508 Chicks with Bricks
1600 Carlos Sainz
1259 Girls Slider
1094 Pandora Tomorrow
1601 Gasol AllStar
2230 Surprise! Disco
1707 Aliens
1269 Tone of Love
1084 Splinter Cell


KONAMI
MISSION:
SURVIVE
the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
★ 1964
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.
3 ! MGS3 SNAKE EATER
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation®2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER
PlayStation®2
METAL GEAR SOLID 3
LA GUÍA OFICIAL
METAL GEAR SOLID 3
La guía oficial ya está disponible.
16+
www.pegi.info